Pelezinho
©
COLEÇÃO HISTÓRICA
MAURICIO DE SOUSA
EDITORA
PANINI COMICS
Nº 2 - R$ 7,50
Portugal / Continente - 3,00 €
WWW.MONICA.COM.BR
7 897653 511228 00002
MAURICIO

NUNCA FUI BOM DE BOLA. MAS CREIO QUE A SENSAÇÃO GOSTOSA QUE SENTI AO RECEBER MENSAGENS DE LEITORES ANTIGOS E NOVOS A RESPEITO DA VOLTA DO PELEZINHO FOI SEMELHANTE À QUE O PELÉ SENTIA AO MARCAR UM GOLAÇO NUM ESTÁDIO LOTADO.

QUE BOM CONFIRMAR QUE O PELEZINHO CONTINUA VIVO NA MEMÓRIA DE TANTA GENTE. E QUE SUAS HISTÓRIAS, QUE NA ÉPOCA TRAZIAM COISAS INIMAGINÁVEIS PARA OS DIAS ATUAIS, CONTINUAM ENCANTANDO FÃS DE DIFERENTES GERAÇÕES. AINDA MAIS AGORA, QUE O BRASIL SERÁ SEDE DA COPA DO MUNDO, EM 2014, E DOS JOGOS OLÍMPICOS, EM 2016.

DÁ ATÉ VONTADE DE COLOCAR A BOLA DEBAIXO DO BRAÇO, REUNIR OS AMIGOS E PARENTES E JOGAR UMA PARTIDA DE FUTEBOL NUM CAMPINHO DE TERRA BATIDA OU DE GRAMA RALA. MAS, ANTES, VIAJE NO TEMPO COM O SEGUNDO NÚMERO DE ***PELEZINHO-COLEÇÃO HISTÓRICA.***

MAURICIO

E AQUI ESTÃO TODAS AS MALDADES QUE FIZEMOS NESTE MÊS, MESTRE!

DIZ AÍ!

MAURICIO

DEVE SER ESSE O GAROTO DE QUE O MEU SERVIÇO SECRETO ANDA FALANDO!
A-J
K-Z
HISTÓRICO
AHÁ! É ELE!
LISTA SECRE
A-J
VEJA! NOTA DEZ EM ESPERTEZA, NOTA DEZ EM GENTILEZA, NOTA DEZ EM ESPORTE...
ISSO NÃO PODE CONTINUAR! É UM CASO DE EMERGÊNCIA!
PRECISO BOTAR ALGUM DEFEITO NELE!
ISSO MESMO, CHEFE!
O QUE ELE SABE FAZER MELHOR?
BEM, ELE É UM ÓTIMO JOGADOR DE FUTEBOL!
CROC
CREC
POIS VOU FAZER DELE O PIOR JOGADOR DO MUNDO!
SÓ PRO SENHOR VER! ACERTOU BEM NO SEU COCURUTO!
IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH...
DO QUE ESTÃO RINDO? DUVIDAM DO MESTRE?

POIS EU TRAREI MAIS UM TROFÉU DE VITÓRIA! ALGUMA COISA QUE LEMBRE A DERROTA DESSE TAL PELEZINHO!
E ELE SERÁ COLOCADO BEM AQUI!
MAS LÁ EM CIMA PRECISO DE UM DISFARCE!
ZUM
ZAP
ZIM
QUE TAL?
BRAVO! BIS! BIS! BRAVO! BIS! BRAVO! BIS! BRAVO! BIS! BRAVO! BIS! BIS! BIS!
E AGORA, PRA CIMA!
ENQUANTO ISSO...
EU SABIA QUE O SEU CHUTÃO UM DIA IA DAR NISSO! EU SABIA!
TÁ BOM, VOCÊ JÁ FALOU!
JÁ É A QUINTA BOLA QUE VOCÊ PERDE!
BEM, O QUE PRECISAMOS AGORA É DE UMA BOLA NOVA! ESSA JÁ FOI!
NUNCA VI UM BURACO TÃO FUNDO!
ALGUÉM PERDEU ISTO?

MAS... MAS... COMO VOCÊ APARECEU AÍ?
ESTAVA ANDANDO QUANDO DEPAREI COM ESTA BOLA!
É SUA, NÃO É?
É, MAS... MAS...
Ô PELEZINHO!

PARE DE GAGUEJAR E AGRADEÇA AO SENHOR, AÍ!
SENHOR, EU?

MAS EU TENHO APENAS DOZE ANOS!
COM ESSE BIGODE E ESSE TAMANHO?

É QUE EU SOU MUITO PRECOCE! MAS SOUBE QUE VOCÊS TÊM UM ÓTIMO TIME DE FUTEBOL!
NÃO É TANTO!
DEIXE DE MODÉSTIA, PELEZINHO! NÓS SOMOS BONS MESMO!
OBA!
VOCÊS ME DEIXAM JOGAR COM VOCÊS? DEIXAM? DEIXAM? HEIN? HEIN?
BEM...
FUNC
DESCULPE, REX, MAS VOCÊ VAI DAR O SEU LUGAR!
GRRRR!
OBA!

DEPOIS...
COMEÇOU O JOGO!

DEIXA COMIGO, CANA BRABA!
EH, EH! ESSE É O SEU FIM COMO JOGADOR, PELEZINHO!

TCHAM

IAAAAAAAAA!
TUM

CABLAM

O QUE ACONTECEU?
HÃ? NADA! APENAS ESTAVA SENTINDO UMA COCEIRINHA NA CABEÇA!
VAMOS CONTINUAR!

DEPOIS...
TÁ LEGAL!
VAI! LANÇA A BOLA!

EH, EH, EH! ADEUS, PELEZINHO!

VUCH!

LÁ VAI!
EU PEGO!
VUCH!
Ô FRANGÃO! EU SEI QUE VOCÊ ESTÁ LOUCO PRA DEFENDER, MAS ASSIM JÁ É DEMAIS!
GRRR!
HÃ?
AGORA JÁ ENCHEU!
VUUCH!
O QUE É ISSO?
NHAC!

ORA, SEU CACHORRINHO...
?
!

HÃ?
O QUE É ISSO?
ACHO QUE JÁ PERCEBI TUDO!

DEPOIS...
HUM... MAS ELE ESTÁ DEMORANDO!
É!

ACHO QUE DEVÍAMOS IR LÁ PRA CIMA COM UM EXÉRCITO E...
NÃO PRECISA MAIS!

MESTRE!
AÍ VEM ELE!

COMO É, MESTRE? CADÊ O TROFÉU QUE O SENHOR PROMETEU TRAZER PRA COLOCAR ALI?

TÁ AQUI!
FIM

VAI, REX! PEGA A BOLA!

NHÉÉÉÉÉÉÉ
SS

GLUP!

SSSS

VUUP

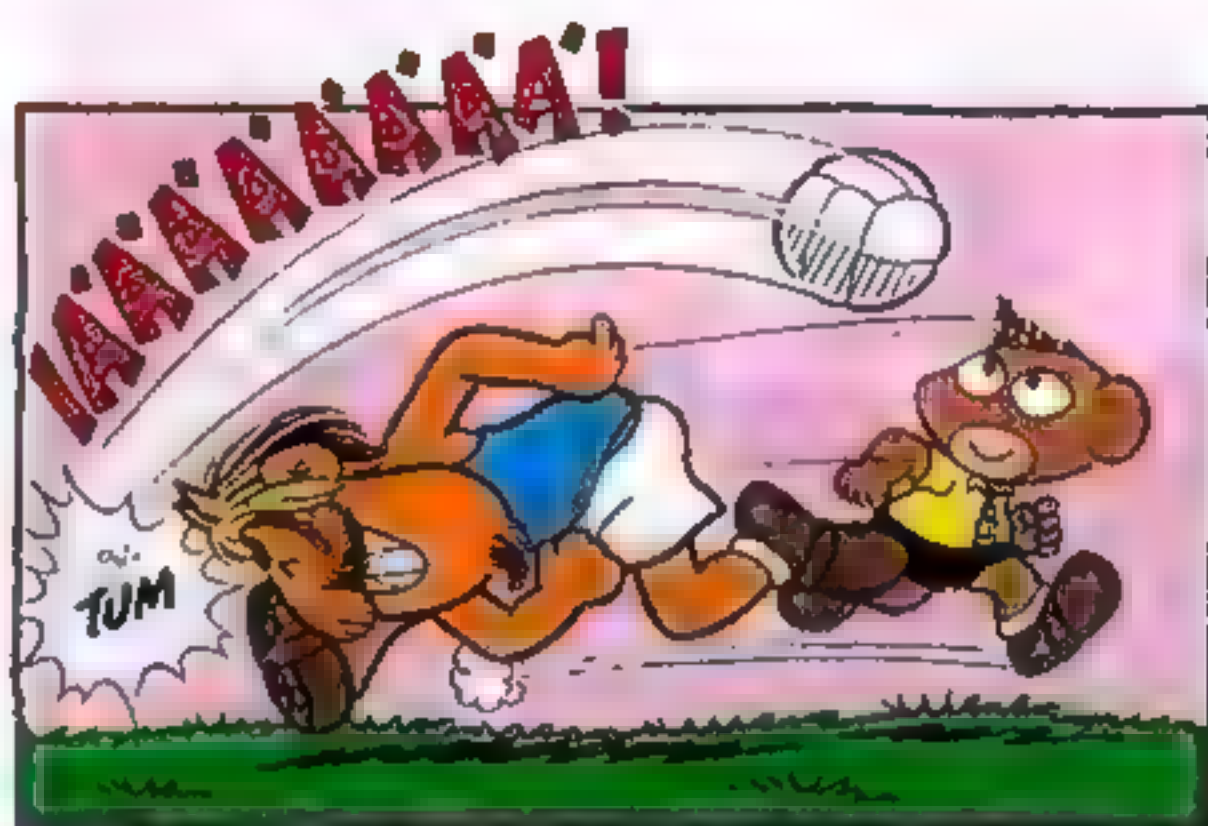
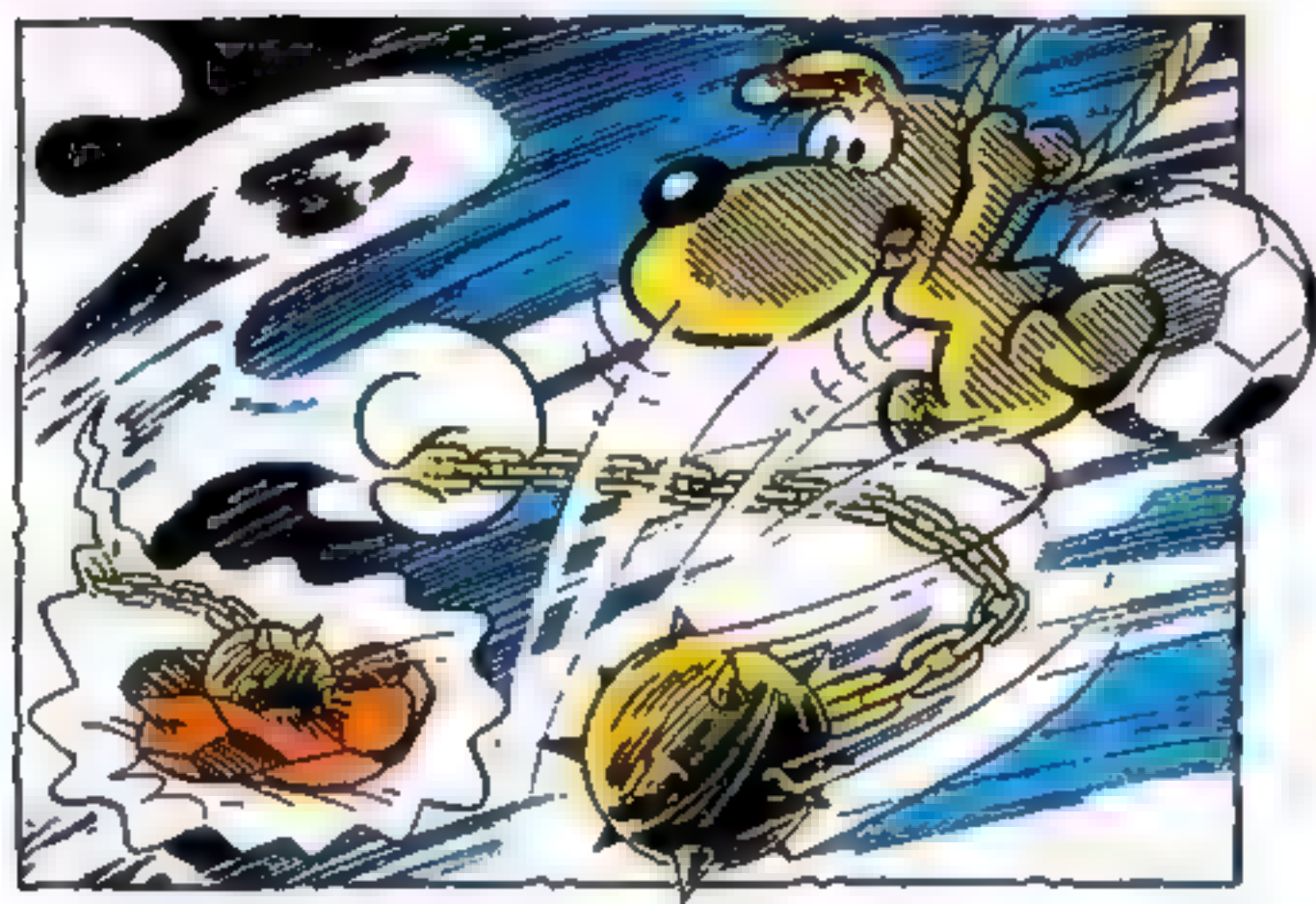
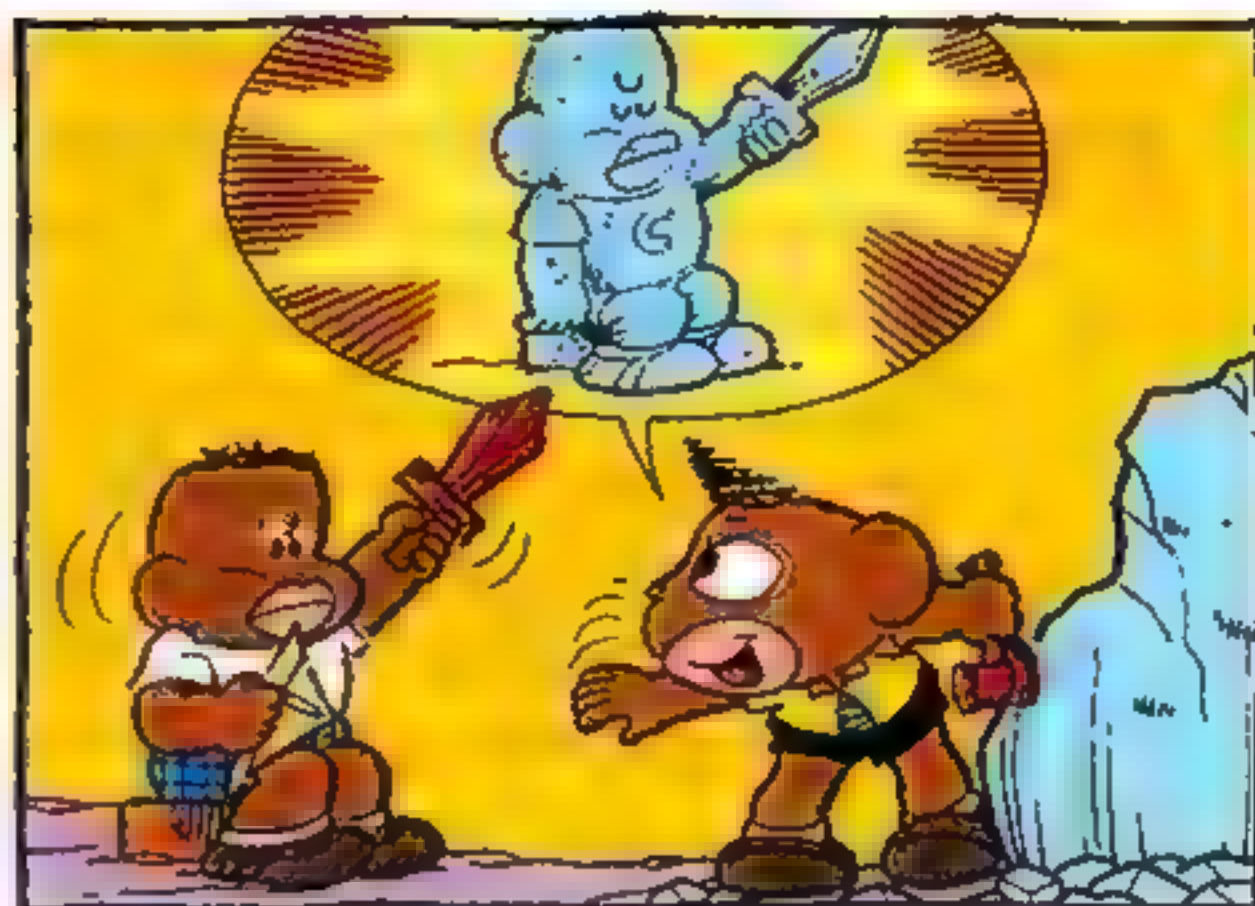
?
?

sssSS
SSSss

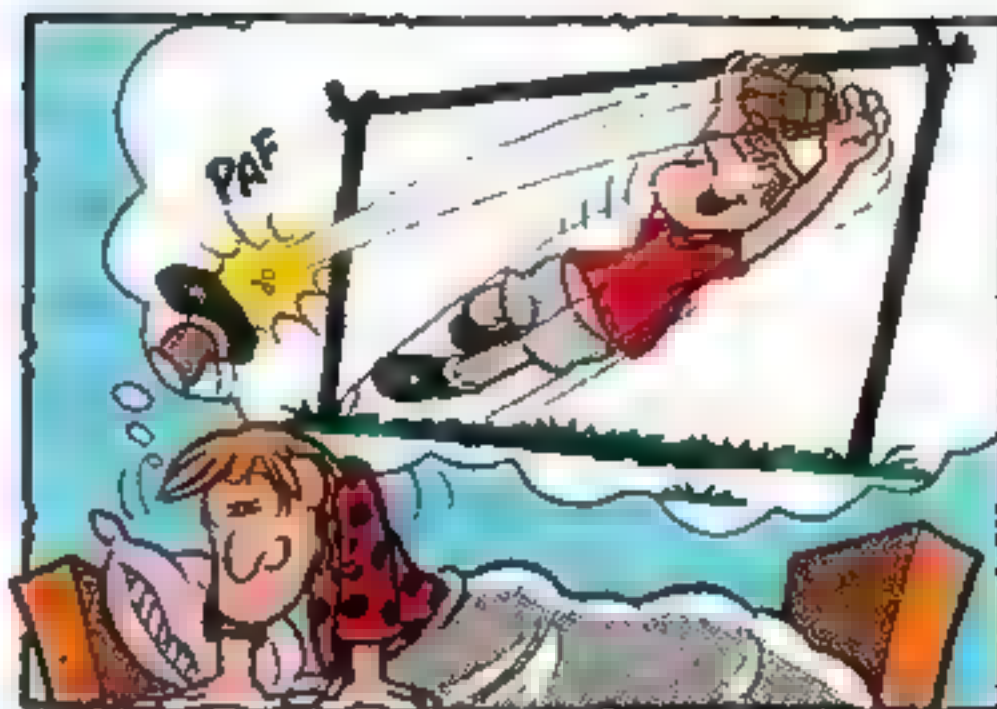
TAP
TAP
SSSsssss
FIM

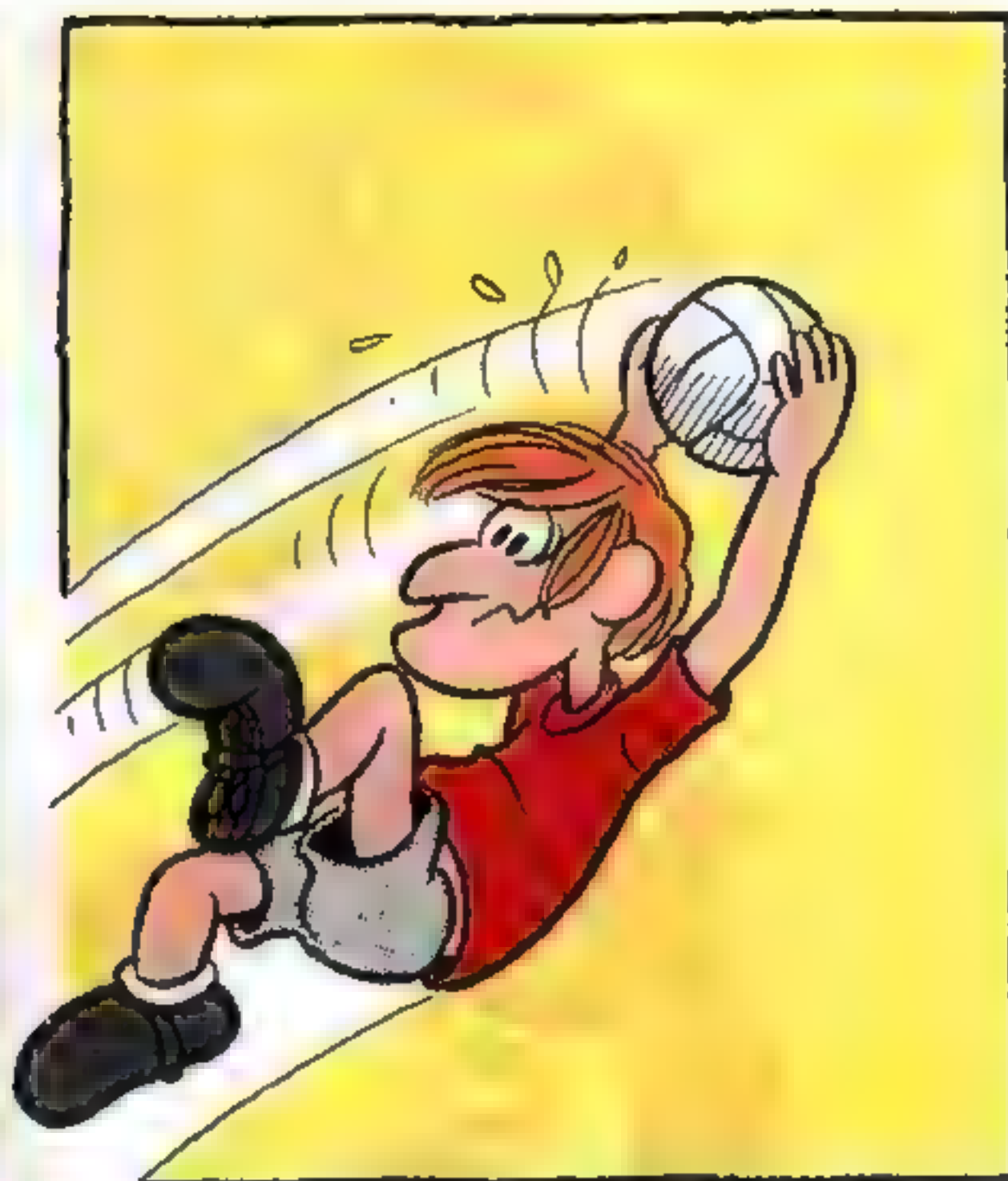
texto: Sidney Gusman

A história de abertura, *Jogo Infernal*, é um retrato da época nos estúdios de Mauricio de Sousa: naquele tempo, era absolutamente comum usar diabos como vilões nas histórias da *Turma da Mônica*; e o mesmo artifício passou a ser utilizado com Pelezinho e seus amigos.

Hoje, os demônios aparecem bem menos nas revistas. Mas vale destacar também a arte da história. Note os ângulos inusitados, com “tomadas de câmera” feitas de baixo pra cima e do alto, bem diferentes do usual.

É Proibido Furar é um clássico das aventuras do Pelezinho. Não só pela luta de Rex para impedir que fantasmas furem a bola, mas especialmente pelo desenho monumental e cheio de movimento de José Márcio Nicolosi, hoje diretor de animação da Mauricio de Sousa Produções, e pela arte-final detalhadíssima de Alvim Lacerda Filho. Uma história que “diz” tudo sem usar uma única palavra!

Ah, nos anos 70 não era preciso explicar coisas absurdas como um bloco imenso de pedra aparecer no meio do bairro e virar estátua nas mãos de garotos, como acontece em *A Grande Obra*. Valia mesmo era a diversão garantida. E, como sempre nas histórias do Pelezinho, tudo acabava em... bola!

A revista do Pelezinho era repleta de passatempos, e as seções tinham nomes que remetiam ao futebol, como *A Paradinha, Tabelinha, Drible de Palavras, Cartão Amarelo* e outros. Aliás, no *Olho Vivo* do primeiro número da *Coleção Histórica* (página 124), um erro da edição original, que deveria ter sido arrumado, foi republicado: a Ponte Preta, uma das equipes mais antigas do Brasil, fundada em 1900, é de Campinas, interior de São Paulo, não de Minas Gerais.

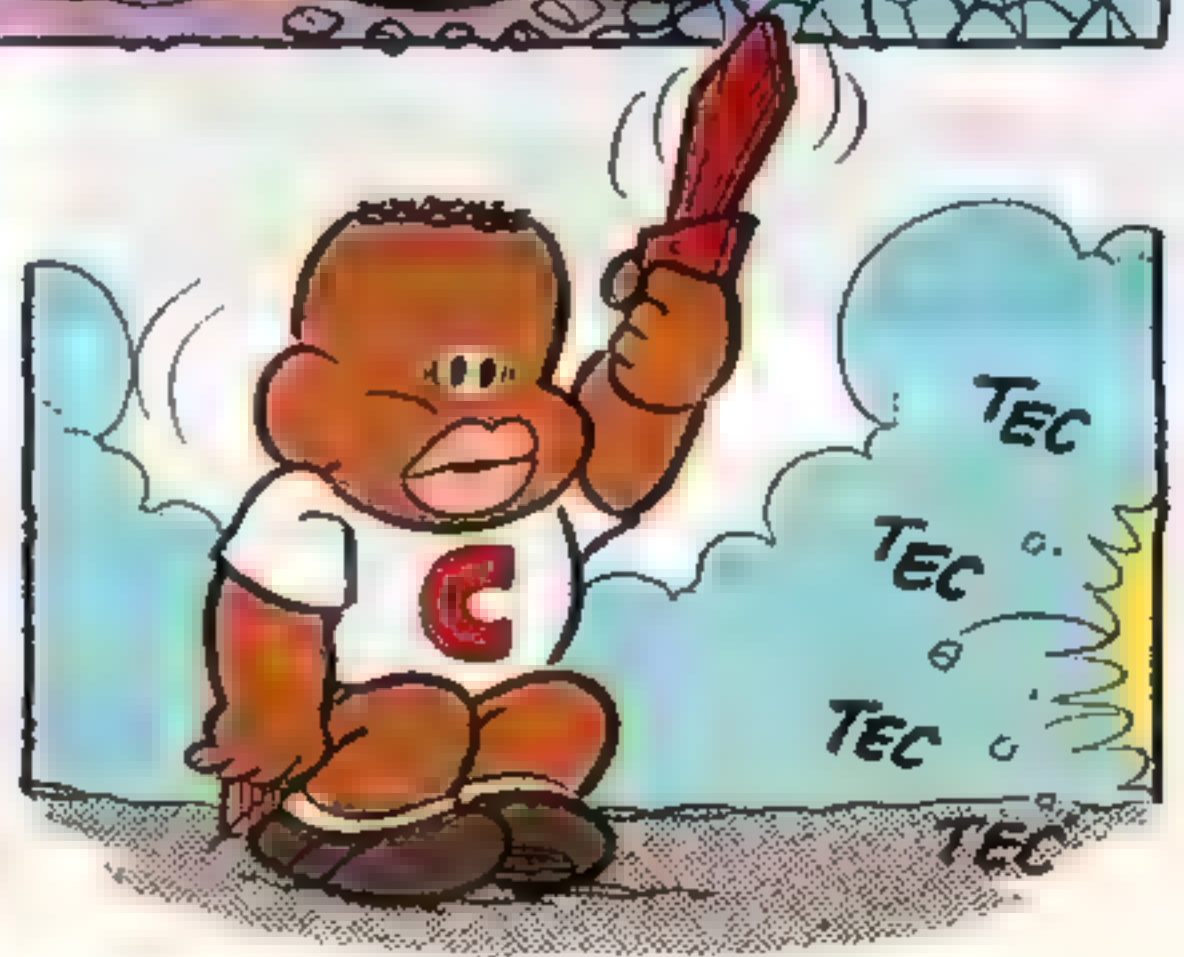
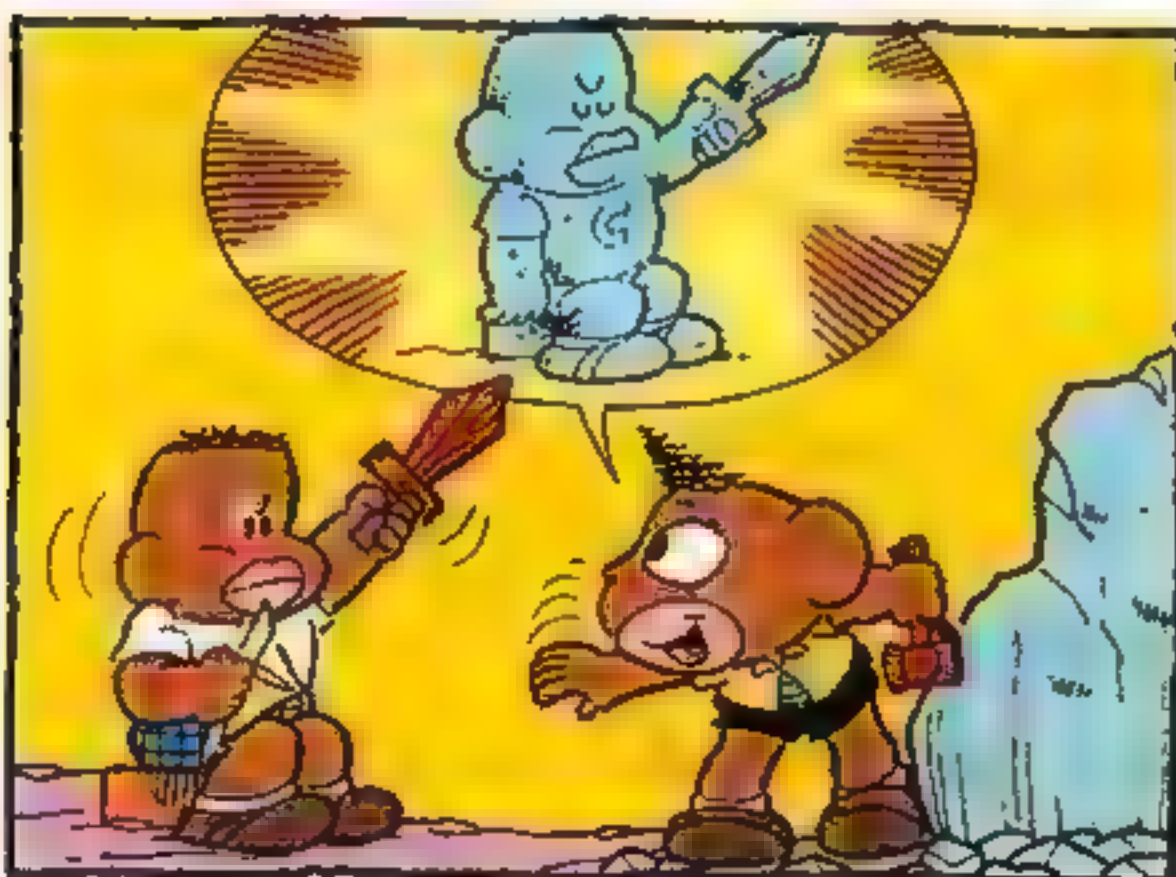
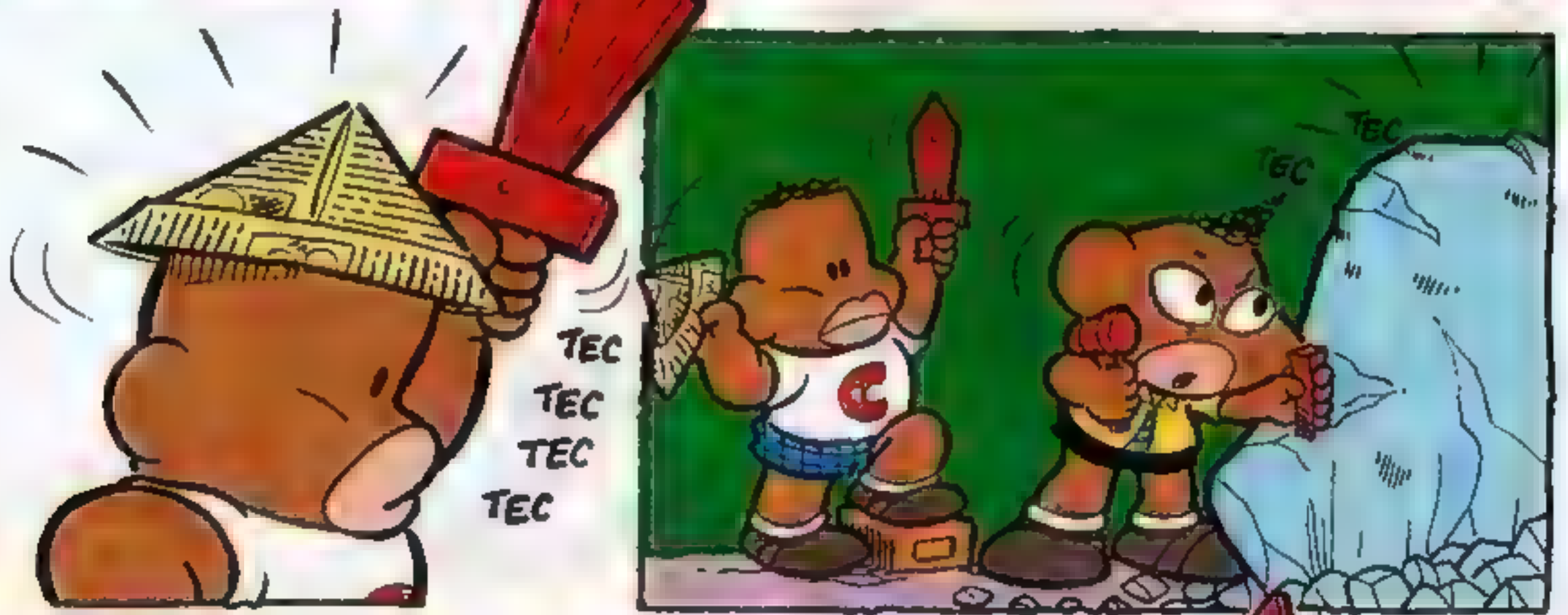
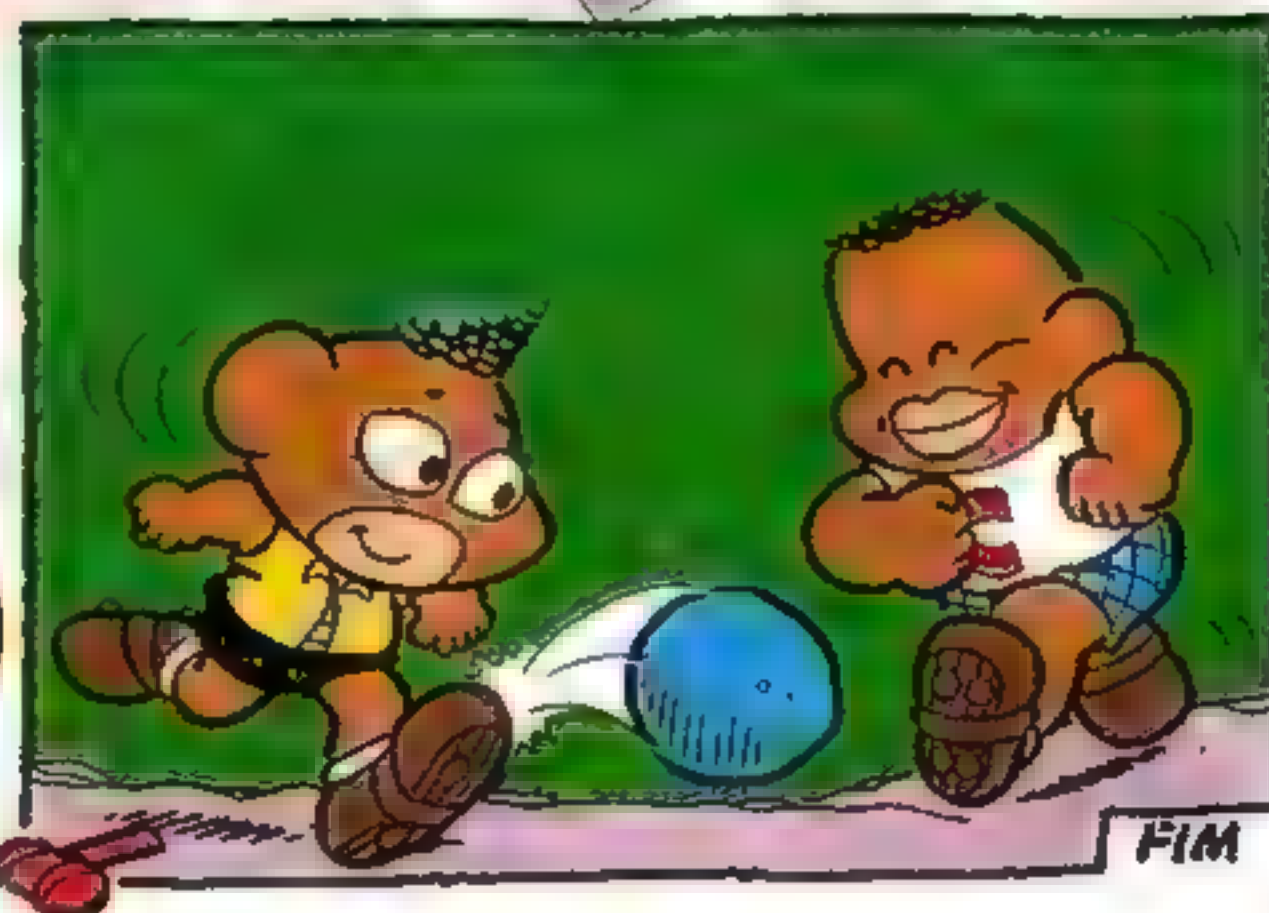
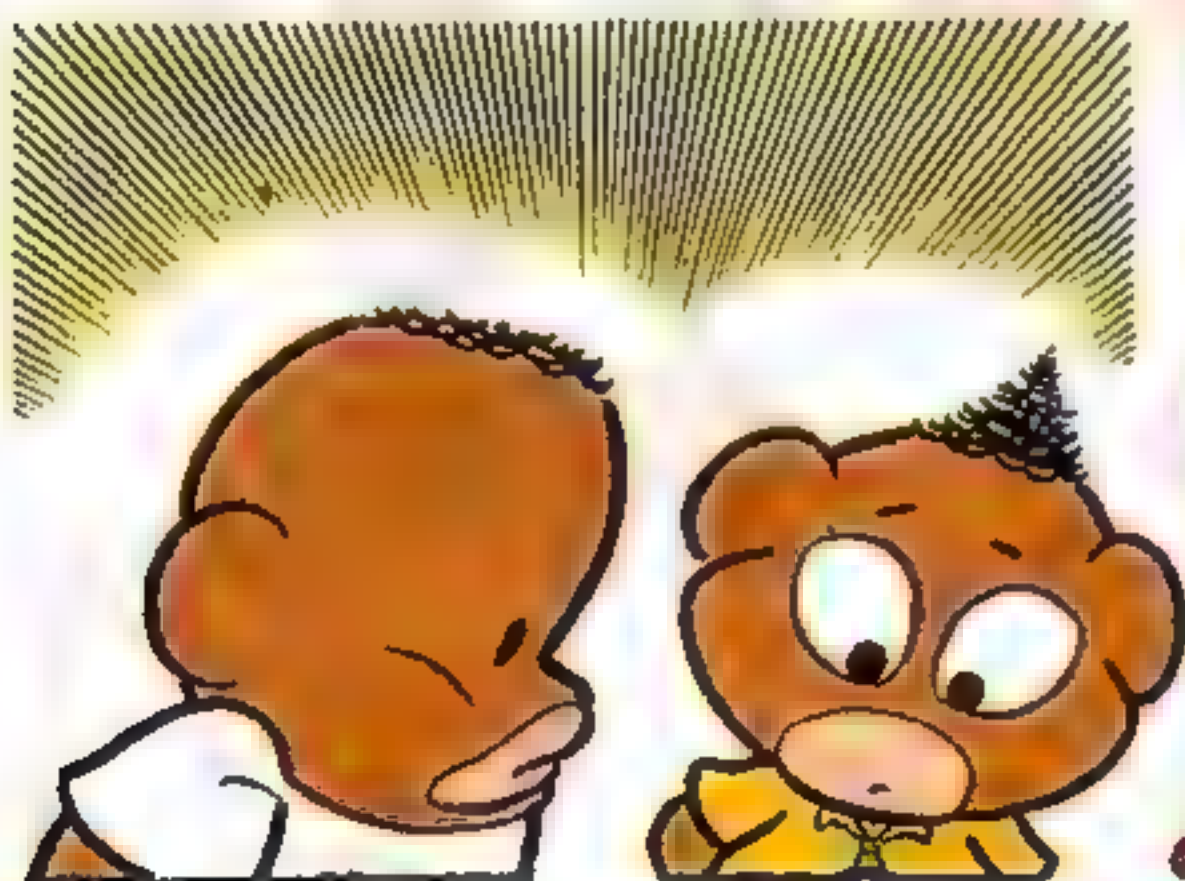
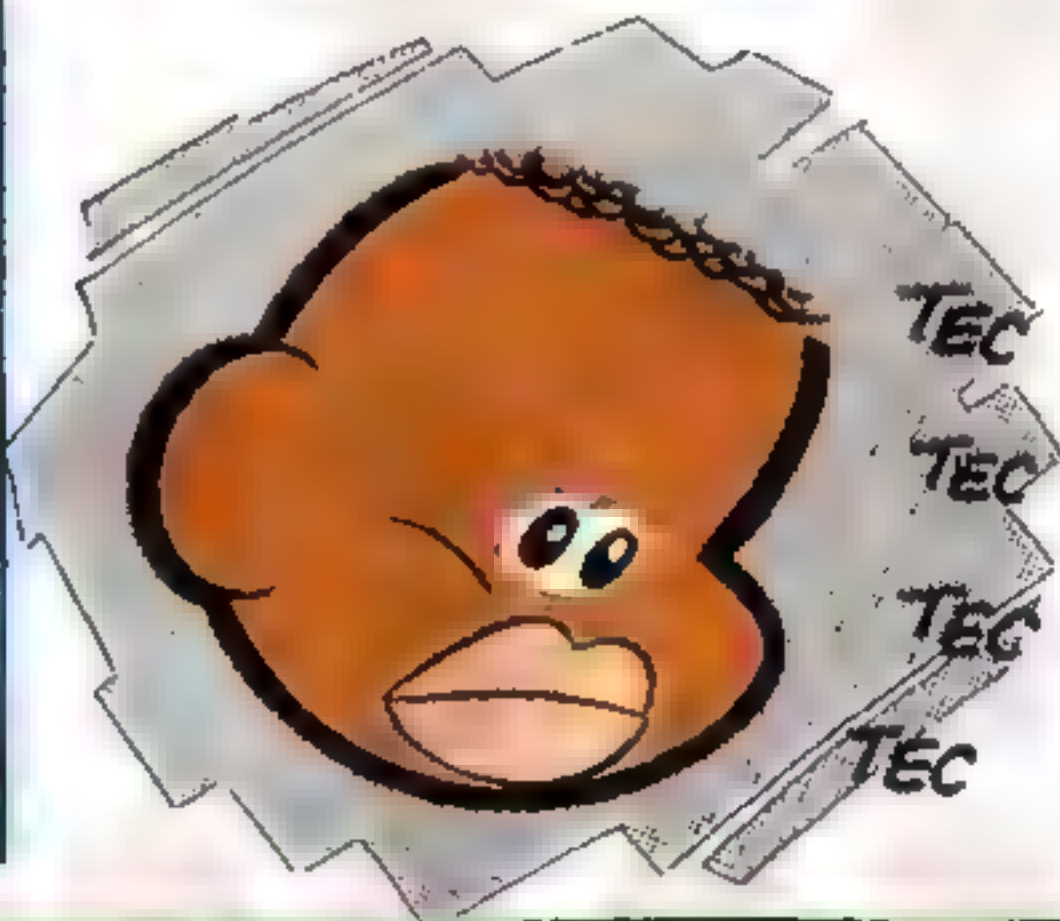
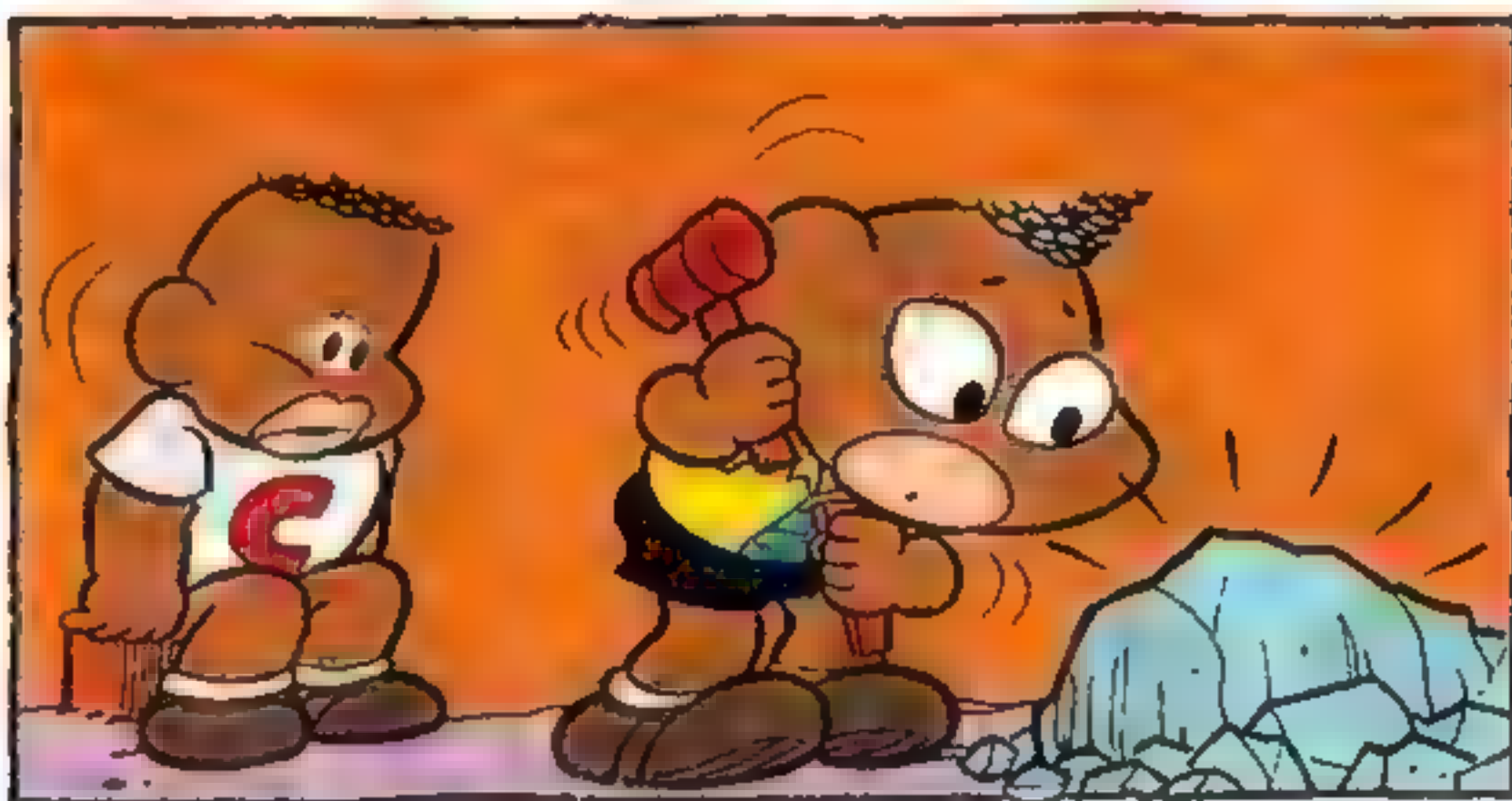
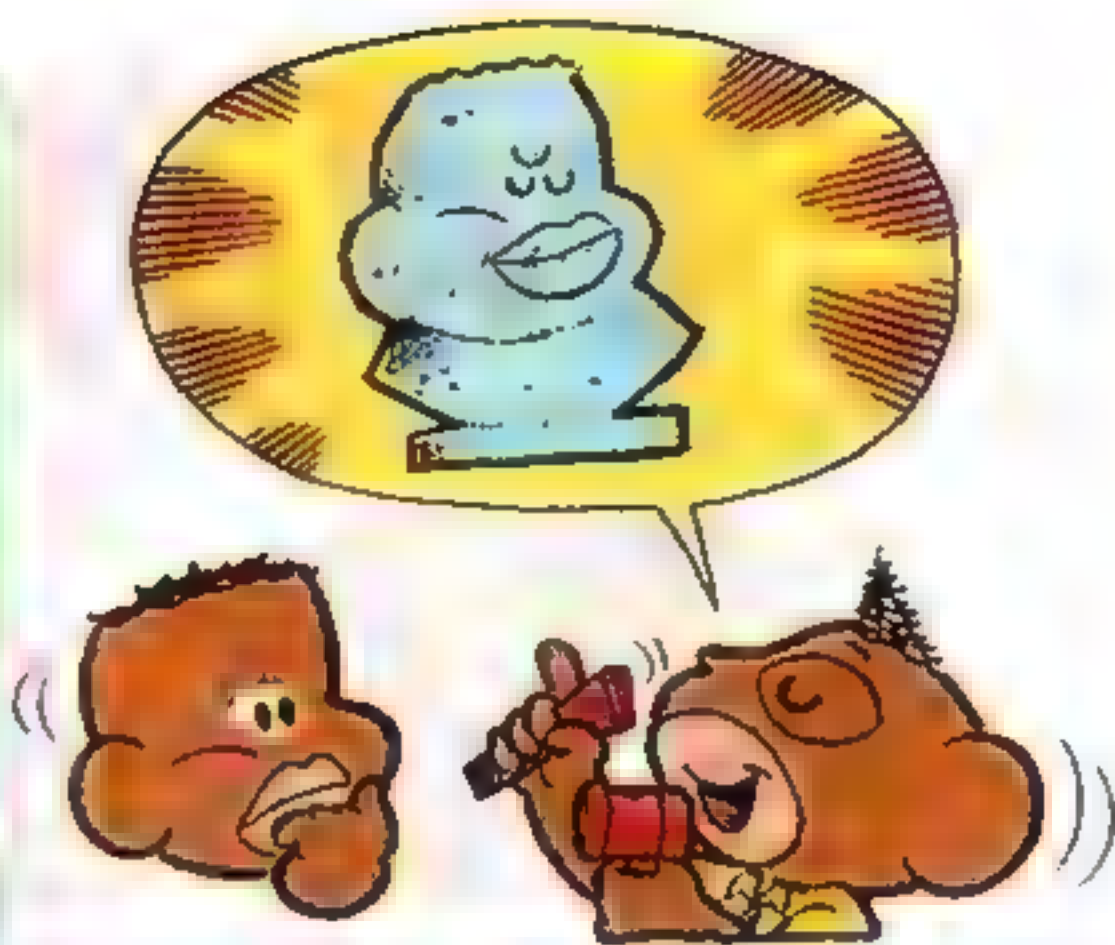
Em *O Mau Jeito*, o roteiro brinca com uma expressão bastante comum para quem joga futebol. Em jogos entre amigos, quando alguém sente uma dor estranha, mesmo que esteja se contorcendo, sempre aparece alguém metido a massagista pra dizer: "Isso é só um mau jeito! Deixa comigo!". A julgar pelas caretas que faz na história, o Pelezinho já sabe o que não fazer na próxima vez!

Em *O Sonhador*, Frangão vive seus momentos de glória e defende até dando salto mortal! Mas é só em sonho. E até acordado ele sonha. Uma curiosidade: o termo frangueiro é usado no futebol quando um goleiro falha feio, numa bola fácil. Isso, claro, pela dificuldade que é apanhar um frango vivo num espaço amplo. Então, quando acontecem esses erros, diz-se que ele ficou "com as penas na mão".

Como o Pelezinho não notaria que sua bola estava oval? Ora, essa é a magia dos quadrinhos. E é ela que permite que o *nonsense* role solto em *O Cobra*, na qual o reizinho do futebol confunde uma cobra com uma... minhoca! Vale dizer que, nos anos 70, "cobra" era uma gíria para alguém muito bom em determinada coisa. E não é que, no final, o réptil faz jus ao "título"?

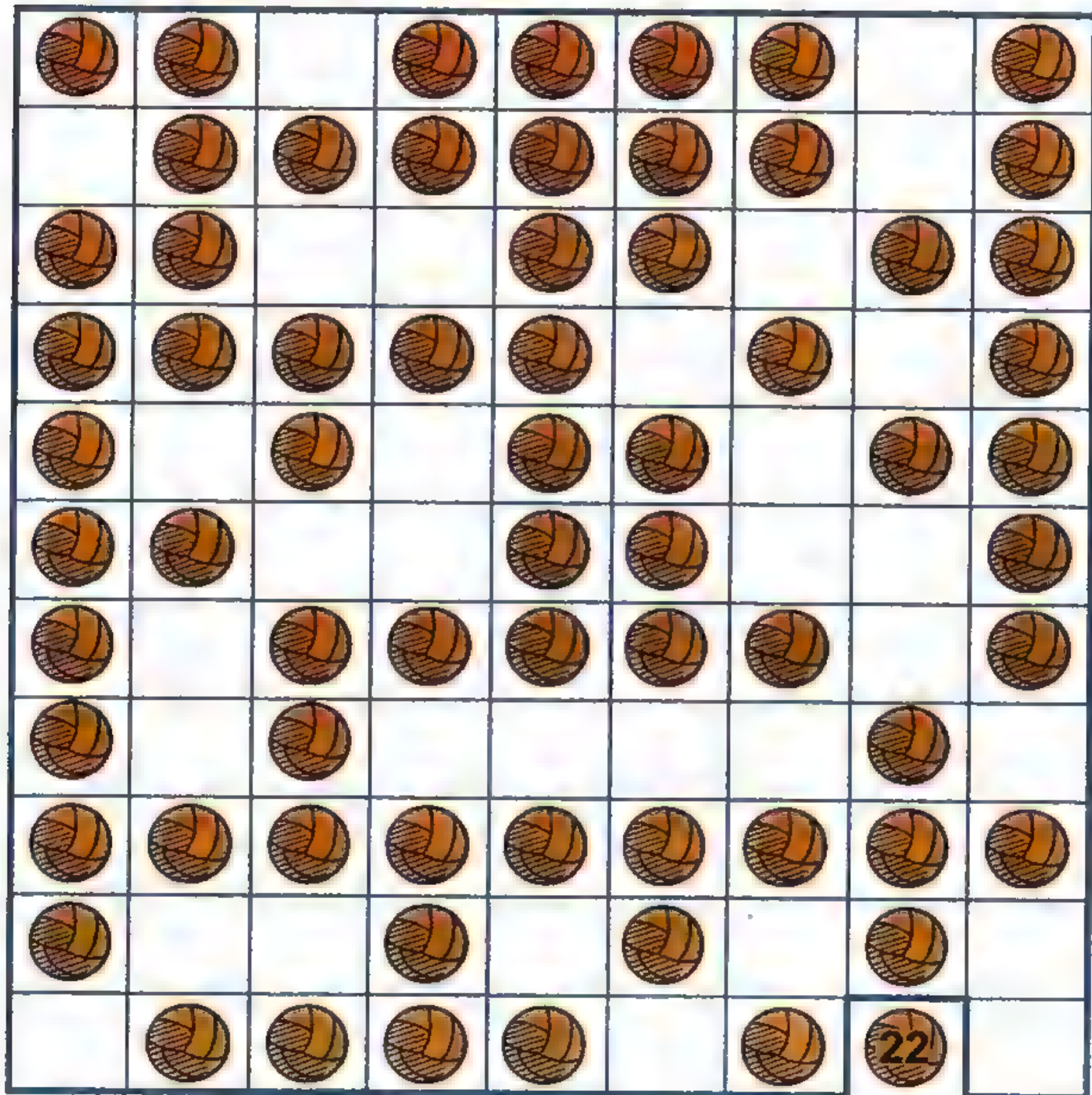
Nesta edição, houve duas propagandas ligadas a outros personagens de Mauricio de Sousa: do *Almanaque da Mônica*, com o especial "Como se faz uma história em quadrinhos", e *Brincadeiras – O Natal da Turma da Mônica*, com a versão em quadrinhos do clássico desenho animado de Natal da Turminha.

PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA

PARA SE DIVERTIR E GUARDAR PARA SEMPRE.

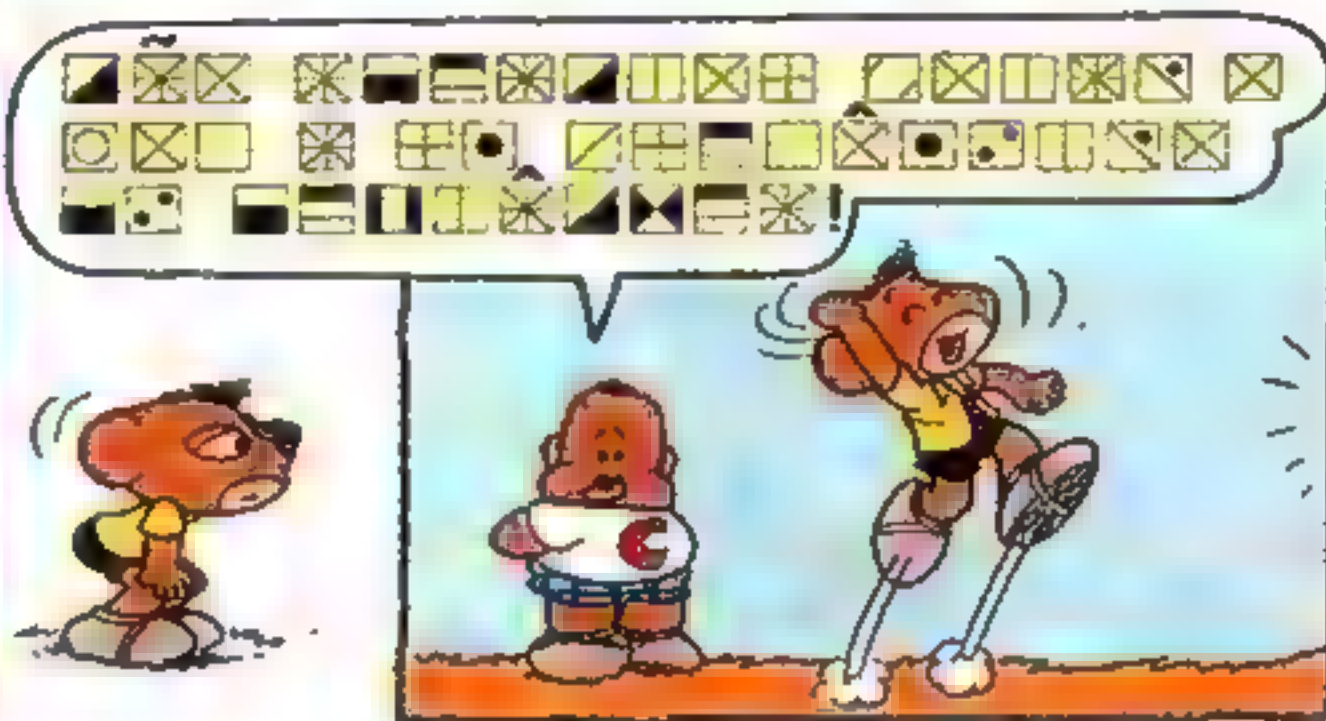
Pelezinho
em
A GRANDE OBRA
MAURICIO
TEC
TEC
TEC
TEC
TEC
TEC
TEC
TEC
TEC
TEC

TEC
TEC
TEC
TEC
TEC
TEC
TEC
FIM

MARCAÇÃO CERRADA

Descubra de que ponto o Pelezinho deve partir e que caminho ele deve fazer para chegar ao gol, dando toques em 22 bolas. Vamos ajudar nosso amiguinho?

22

ATENÇÃO! A resposta deste e dos demais jogos estão na página 32.

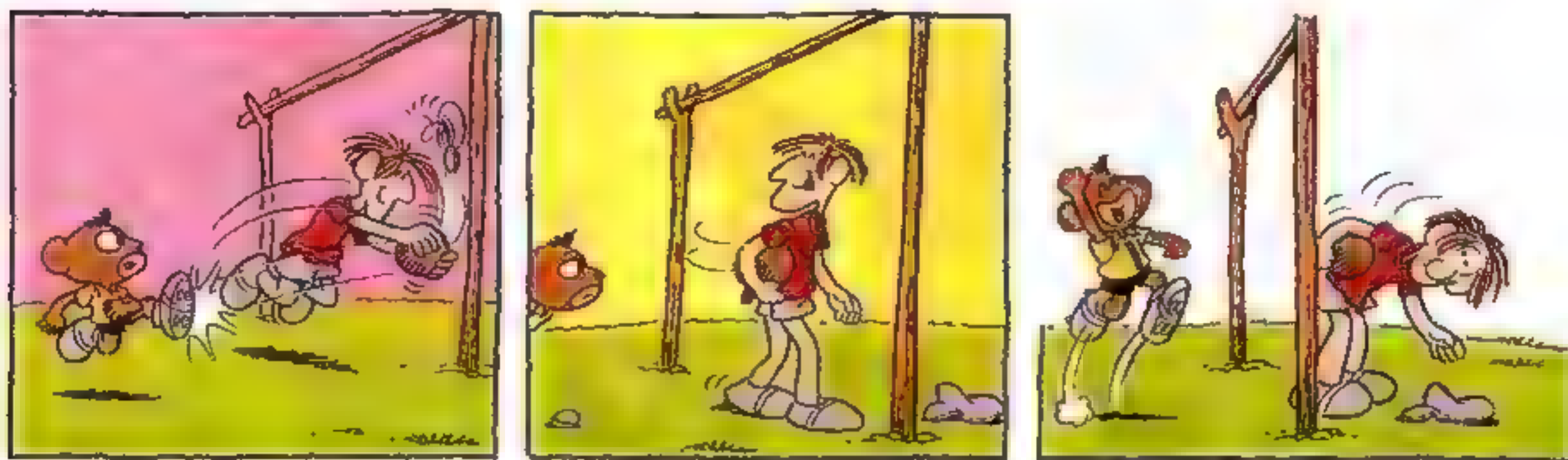
TABELINHA

A Descubra o que o Cana Braba está dizendo, trocando os sinais pelas letras correspondentes.

B Entre estas nove camisetas há duas iguais. Você poderia dizer quais são elas?

1 2 3

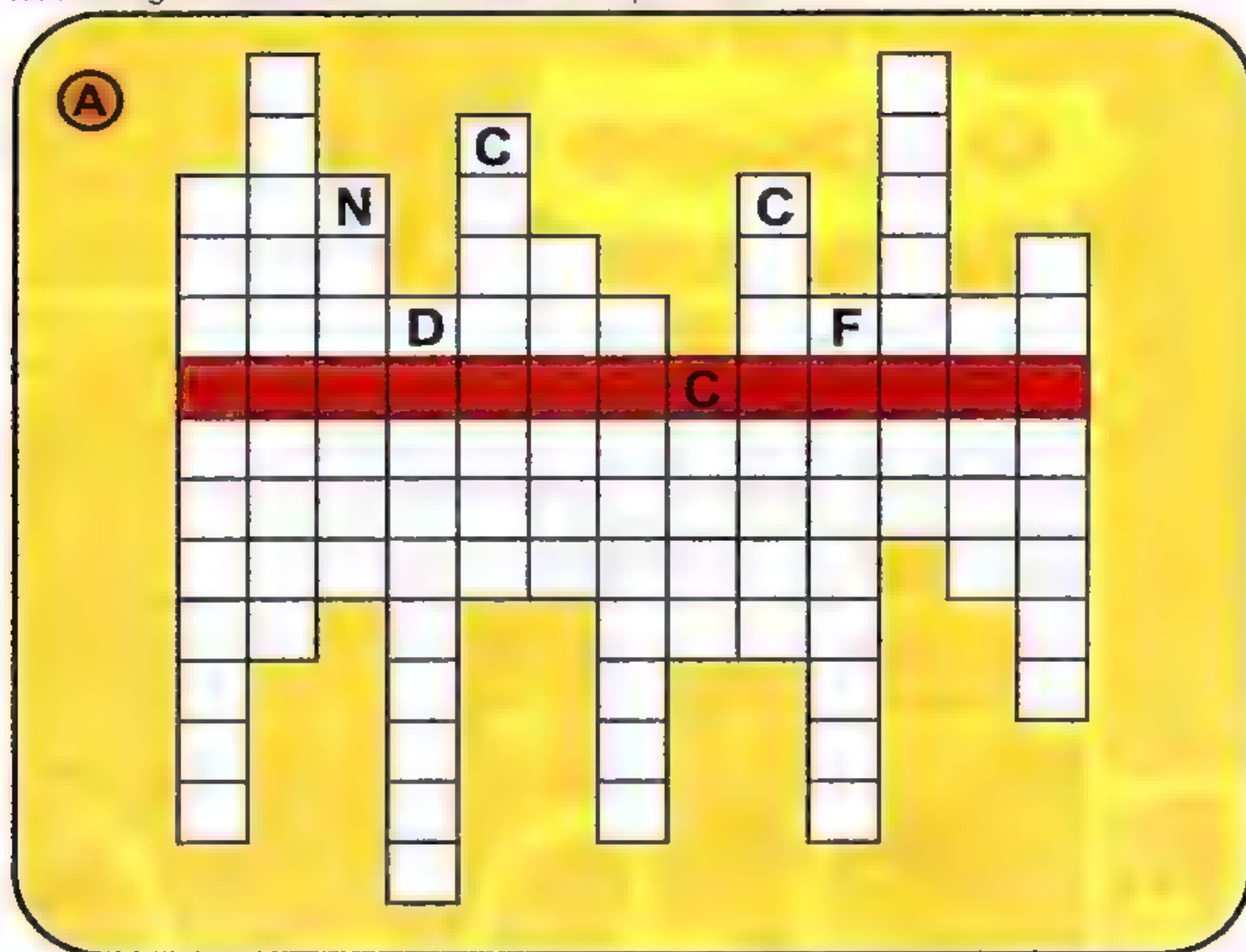
4 5 6

7 8 9

A - O Frangão agarrou a bola, mas mesmo assim o Pelezinho comemorou o gol. Por quê?

B - Qual é a infração que o Cana Braba cometeu?

DRIBLE DE PALAVRAS

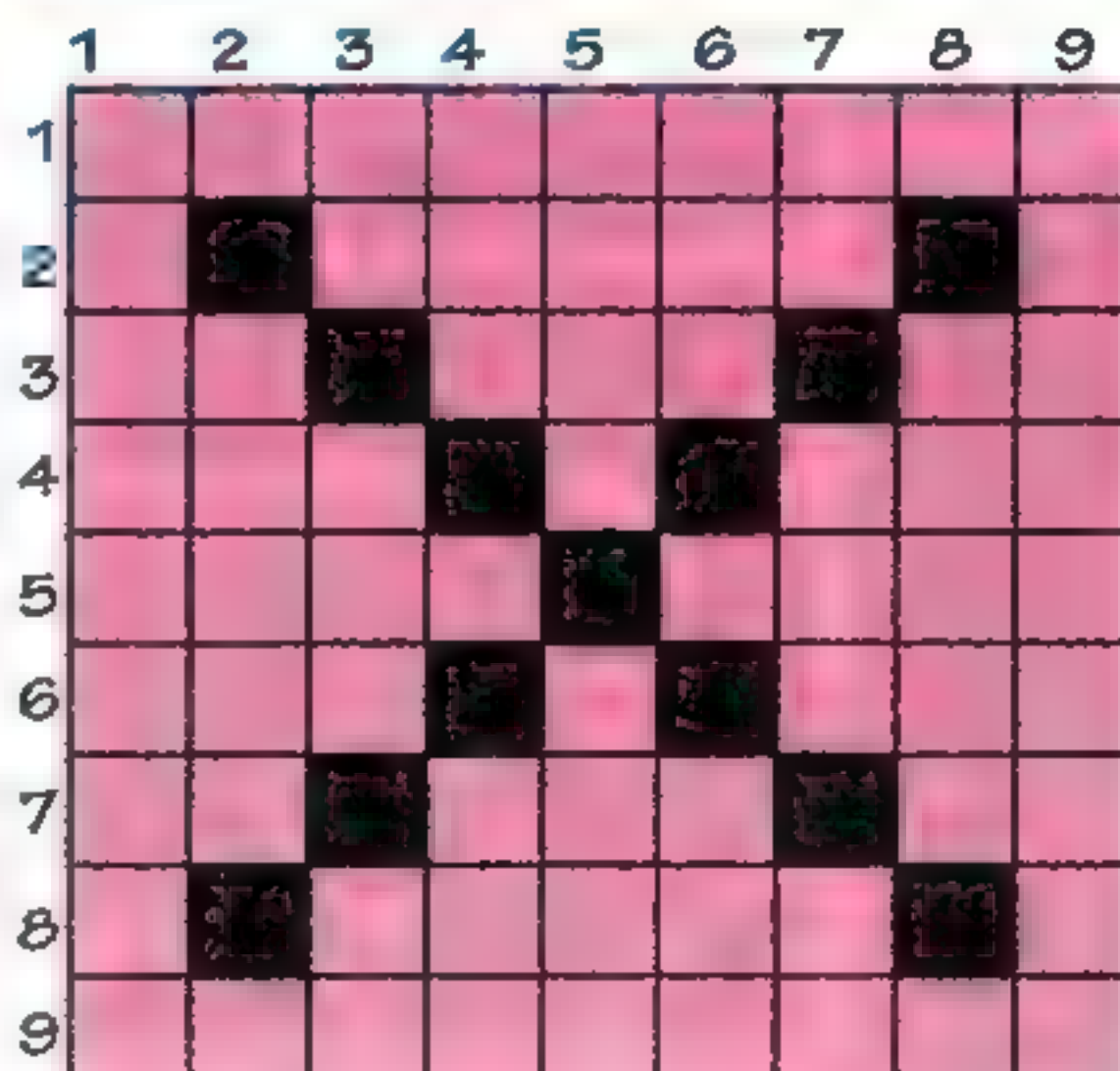
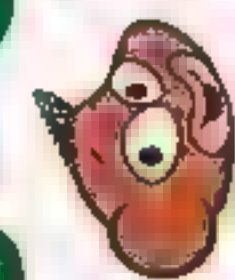
Se você preencher este diagrama com os nomes de 13 times brasileiros, na coluna em vermelho aparecerá o nome de um time muito famoso. Para facilitar, a primeira letra de alguns deles inicia as colunas correspondentes.

A

PALAVRAS CRUZADAS

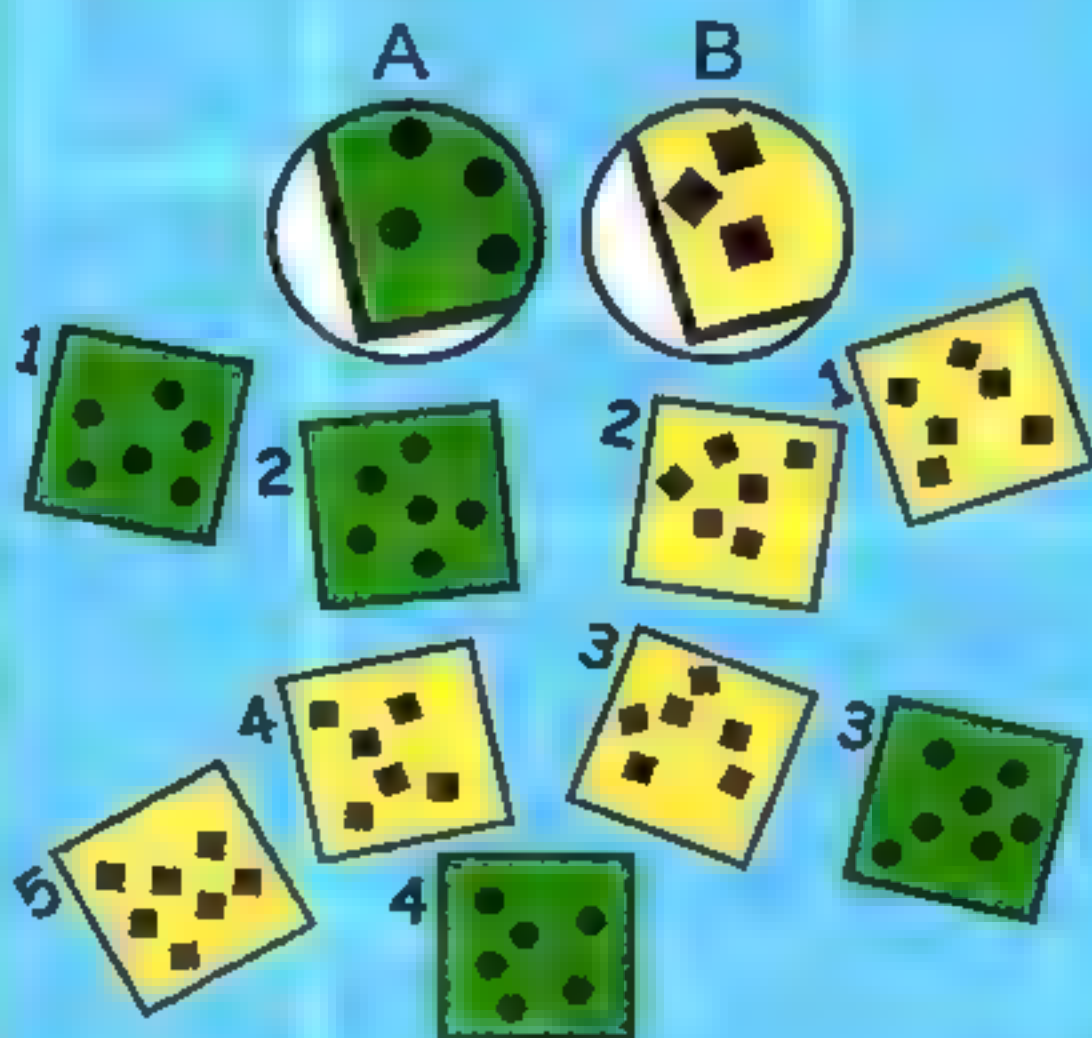
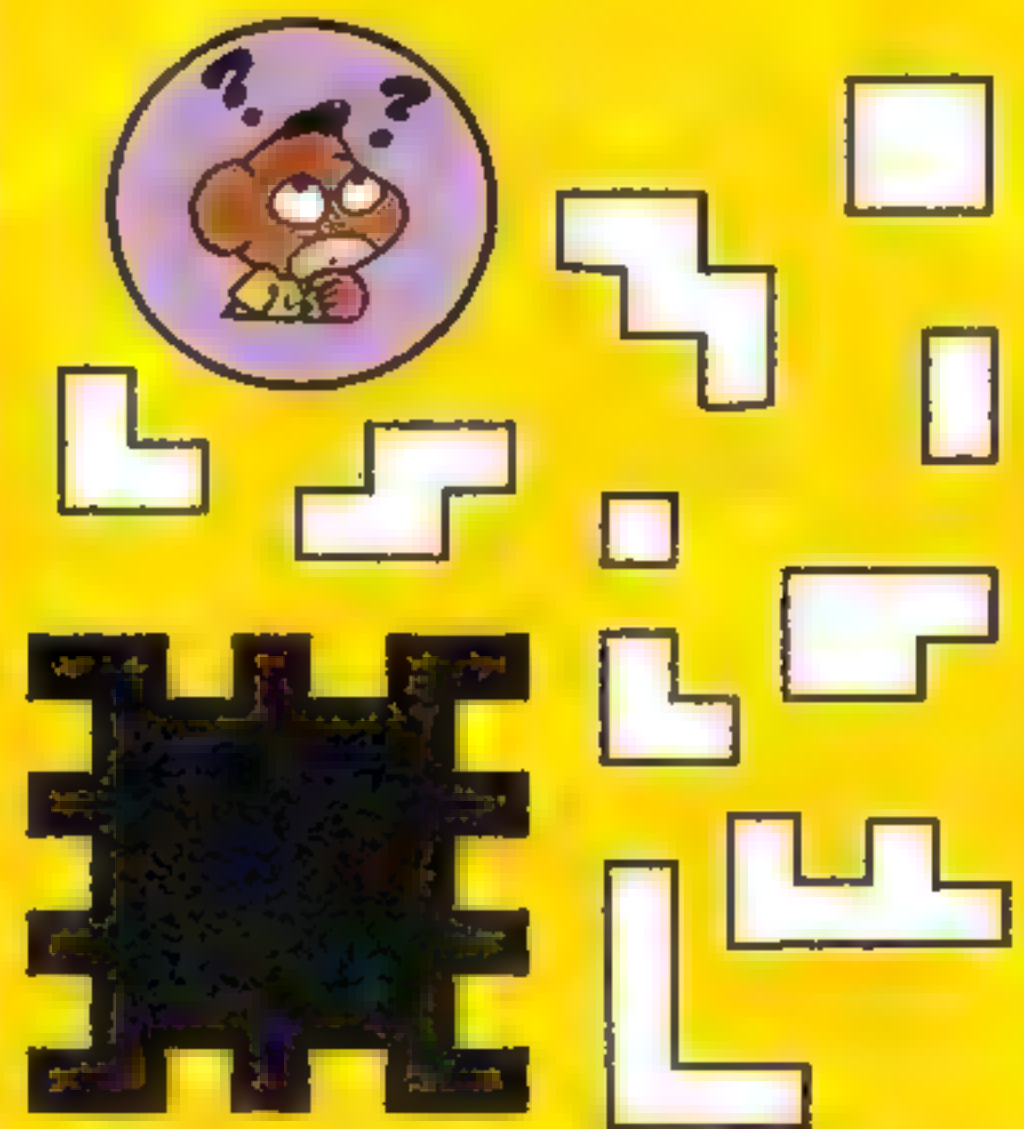
Horizontais
1 - Planta ornamental que vive à sombra e em lugares úmidos; 2 - Grupo de três pessoas (pl.); 3 - Nota do tradutor - Associação Cristã de Moços - Ponto (abrev.); 4 - Irmã da mãe - Acredita; 5 - Filha do pai - Soltar miados; 6 - Advérbio de negação - Atuei; 7 - Espírito Santo - Nome de mulher - Artigo definido (pl.); 8 - Lugar onde o toureiro enfrenta o touro; 9 - Natural da Argentina.

Verticais
1 - Soldado em estado de alerta, que guarda um posto; 2 - Agente de polícia (pl.); 3 - Mato grosso - Patrão, senhor - Símbolo da prata; 4 - Cultiva - Medida agrária; 5 - Designação comum dos minerais do grupo das micas - Jardim do Paraíso; 6 - Bondoso - Antigo (abrev.); 7 - Carta do baralho - Companhia - Grito de dor; 8 - Moléstia ou insetos que atacam as plantas; 9 - Sinal gráfico em forma de estrela.

BOLA EM JOGO

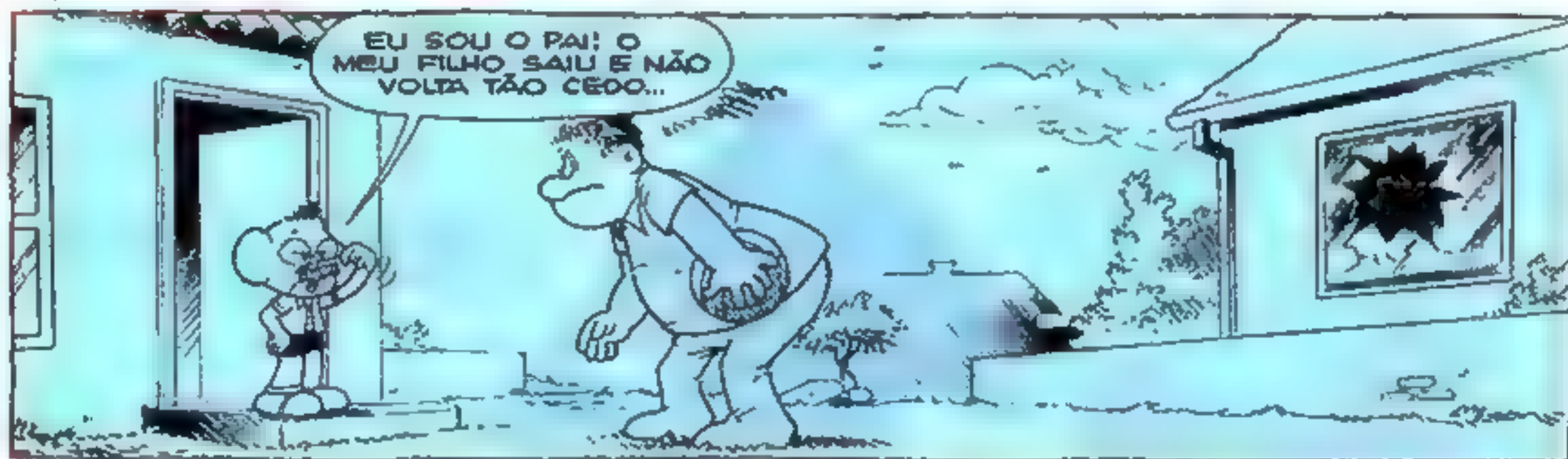
O JOGÃO

Usando os marcadores e a bolinha da página 24, dois jogadores iniciam a partida. Tira-se par ou ímpar para a saída e os jogadores, um de cada vez, movimentam os marcadores três casas no máximo. Os defesas (números 2, 3, 4 e 5) só caminham em linha reta, vertical e horizontalmente, e os atacantes (números 6, 7, 8, 9, 10 e 11) só em diagonal. O goleiro caminha em qualquer direção, mas não pode sair da área e a bola vai sempre a uma casa adiante do jogador. Vence o time que fizer mais gols em vinte minutos de jogo.

OLHO VIVO!

A - Vamos descobrir qual destes retângulos se encaixa na figura ao lado?

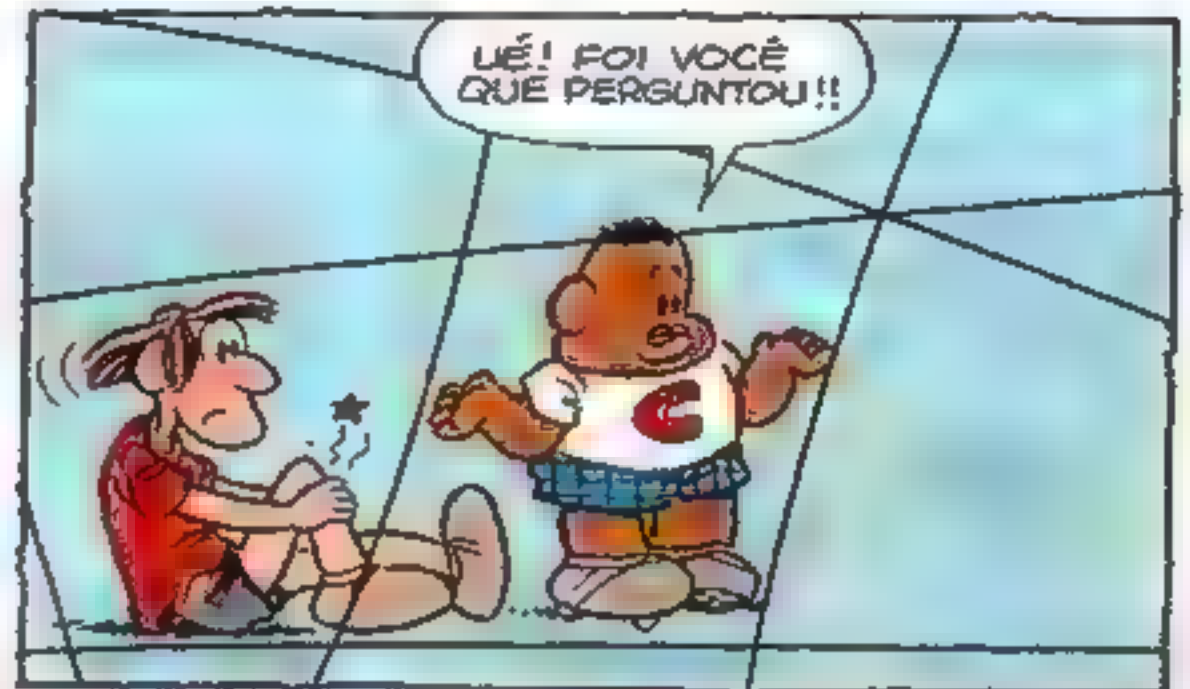
B - Cada um destes círculos mostra uma parte ampliada de um dos quadradinhos abaixo. Você é capaz de dizer a qual dos quadradinhos correspondem os círculos?

C - Tente reconstituir a figura em preto, usando as peças brancas.

RETRANCA

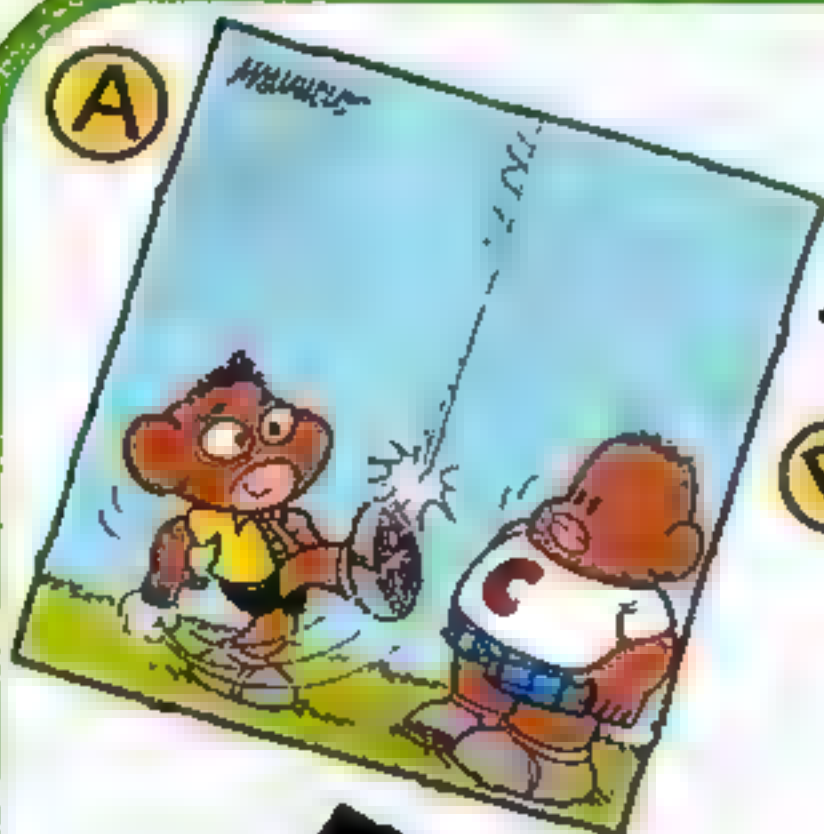
Em um minuto Pelezinho faz 25 embaixadas. Depois de uma hora e quinze minutos, quantas embaixadas nosso amiguinho fez?

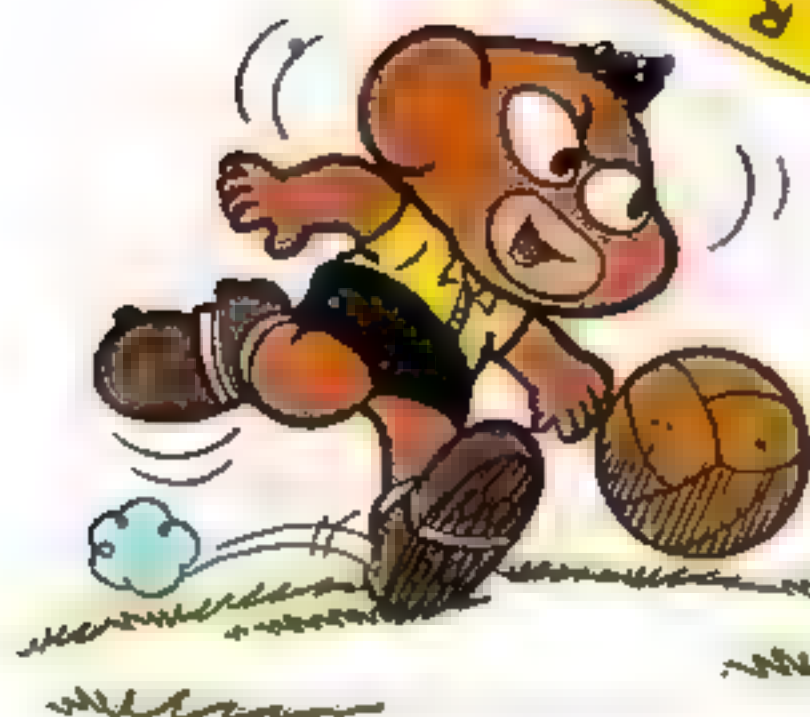
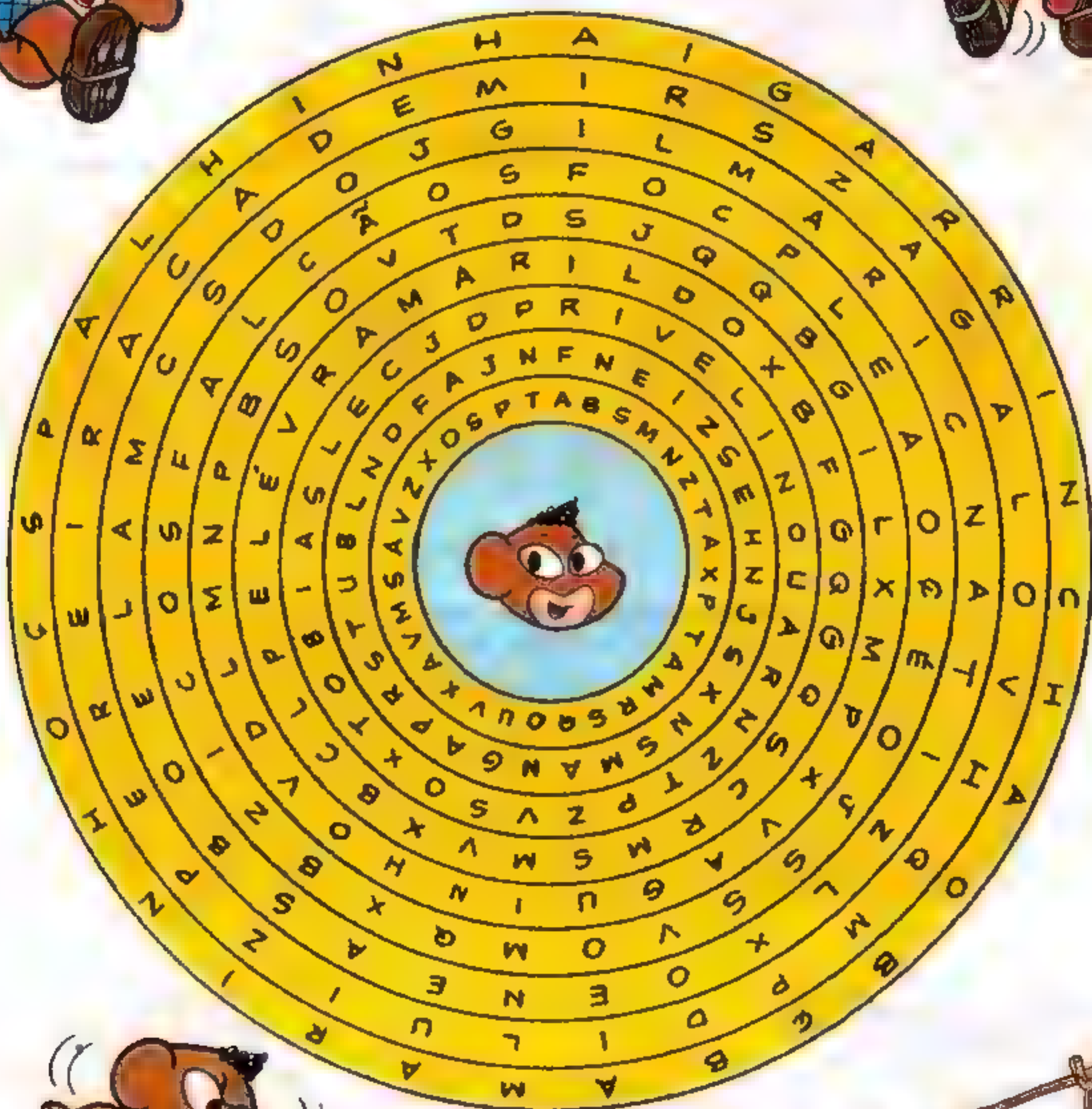
Descubra 10 diferenças nos desenhos 1 e 2.

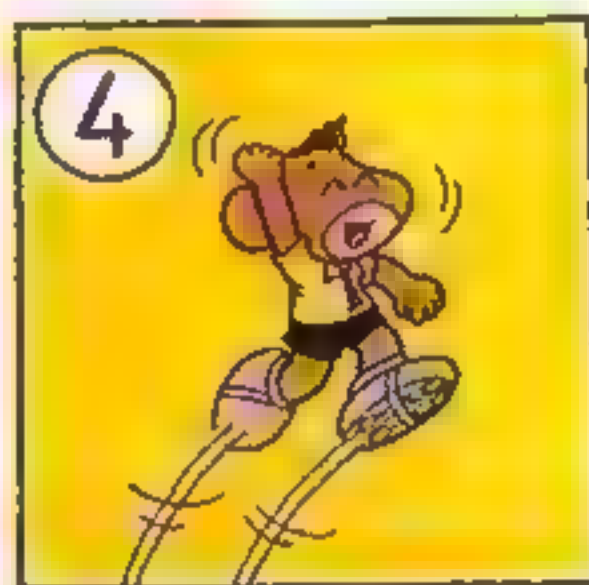
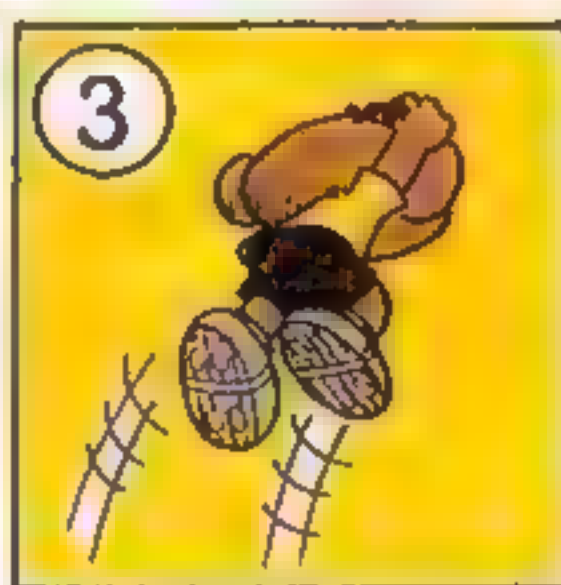
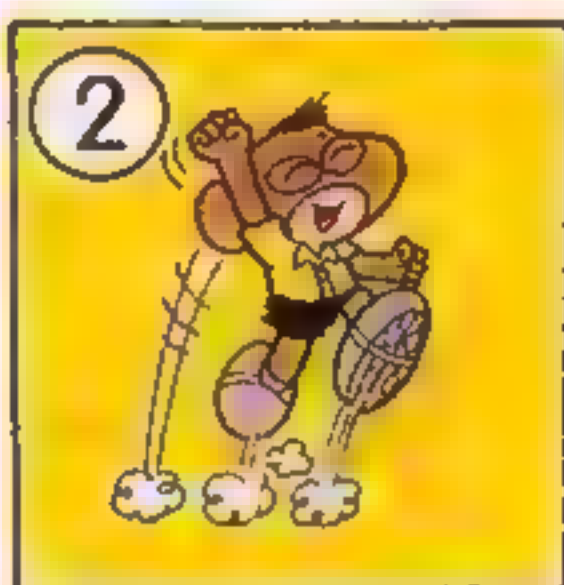
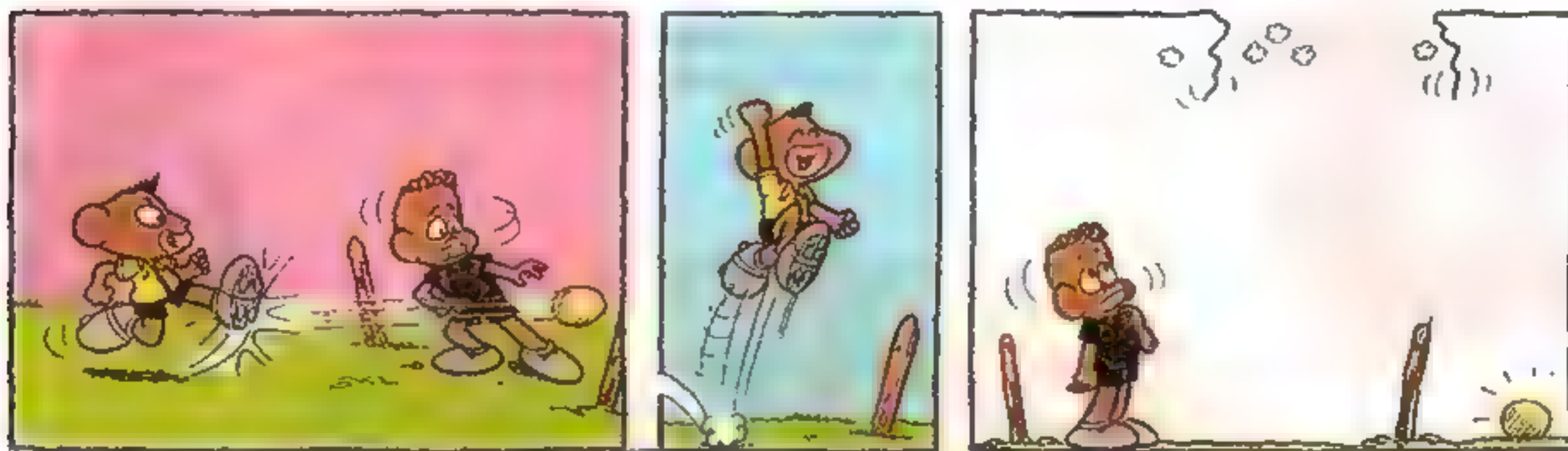
1

2

Cartão amarelo

Você é capaz de dizer qual é a peça que falta no quadrinho?

ESCALAÇÃO

COLOQUE EM ORDEM OS QUADRINHOS.

JOGO de PALAVRAS

Existem neste disco 18 nomes de famosos jogadores brasileiros. Você é capaz de descobrir todos eles?

OLHA O ÂNGULO!

Adivinhe qual destes Pelezinhos o Teófilo está olhando no último quadrinho.

RESPOSTAS - Pág 22 - **Marcação Cerrada**. Veja a solução ilustrada abaixo / Pág 23 - **Tabelinha**: A) Não adiantou botar o gol a um quilômetro de distância! b) Camisas n^{os} 3 e 7 / Pág. 24 - **Prili**: A) Porque o Frangão atravessou a linha do gol para pegar o chapéu. B) O Cana Braba cabeceou a bola de capacete./ Pág 25 - **Drible de Palavras**. A) Veja a solução ilustrada abaixo. B) **Palavras Cruzadas-Horizontais**: 1) Samambaia; 2) Trios; 3) NT, ACM, PT; 4) Tia, Crê, 5) Irmã, Miar; 6) Não, Agi; 7) ES, Ada, AS; 8) Arena; 9) Argentino - **Verticais**: 1) Sentinela; 2) Tiras; 3) MT, Amo, AG; 4) Ara, Are, 5) Mica, Eden; 6) Bom, Ant.; 7) Ás, Cia ; 8) Praga; 9) Asterisco / Pág 28 - **Olho Vivo!** A) nº 5, B) Círculo A nº 2, Círculo B nº 3./ Pág 29 - **Retranca**: 1875. **O Jogo dos 10**: 1) Telhado; 2) Barba; 3) Vidro na porta; 4) Pelezinho bravo; 5) Gola do Pelezinho; 6) Sol; 7) Pedra, 8) Nuvem, 9) Gomos da bola, 10) Sapato do Pelezinho./ Pág. 30 - **Cartão Amarelo**: A peça "B"; **Escalação**: 1.º) "A", 2.º) "C", 3.º) "B", 4.º) "D"./ Pág. 31 - **Jogo de Palavras**: Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 32 - **Olha o ângulo**: o ângulo 3 -

Pág. 22

Pág. 25-A

Pág. 31

Pelezinho em
MAURICIO
O MAU JEITO
CREC
BUM
UAU! ESSE FOI UM CHUTÃO MESMO!
DA PRÓXIMA VEZ MANDA SÓ A BOLA, NÉ, PELEZINHO?
PELEZINHO?
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO COM O PÉ ASSIM?
VAI VER QUE É UM NOVO TIPO DE PARADINHA!
UUUGGG! EU NÃO CONSIGO ABAIXAR!
DEVE TER DADO MAU JEITO!

ELE NÃO PODE FICAR ASSIM!
O JOGO PRO CAMPEONATO É DAQUI A POUCO!
PRECISAMOS DE UM MASSAGISTA!
MAS QUEM?
VENHA CÁ, ZÉ GORDÃO!
HÃ? O QUÊ?
NÃO!
PODE SENTAR!
?
?
CREC
AI, AI, UI, AI, UI!
XIIII! PIOROU!
QUE PESSOAL DOIDO!

LÁ-LÁ-LÁ!

Ô SEU MANUEL!

COMO É? ESSA MASSA DE PÃO VAI SAIR OU NÃO?

JÁ VAI, FREGUESA!

AQUI ESTÁ, MADAME!

?

?

OI!

?

ENTÃO É ISSO QUE VOCÊ VENDE PARA SUAS FREGUESAS, É?
TOIM
AI, JESUS! UMA MASSA DE PÃO QUE FALA!

É! ACHO QUE NÃO DEU CERTO!
QUE TAL SE A GENTE...

NÃO, NÃO E NÃO! NÃO ME VENHA COM SUAS MARAVILHOSAS IDÉIAS!
POIS ENTÃO, FIQUE COM O PÉ DESSE JEITO!

AH! JÁ SEI!
NÃO ME VENHA COM MAIS PADARIA!

CALMA!
TIVE ALGUMAS IDÉIAS! UMA DELAS DEVE FUNCIONAR! VENHA!

REMEM! REMEM! ESTIQUEM A PERNA DELE! ESTIQUEM! ESTIQUEM!
PUF! PUF!

ESTICAR! ESTICAR!

VAI! ESTICA! ESTICA!
AU! AU! AU!
AU!
AU!
FISSSS!

VAI, PELEZINHO! ESTICA! ESTICA!

DEPOIS DE MUITAS OUTRAS TENTATIVAS...
COMO É QUE ESTÁ O PÉ DELE?
AINDA NA MESMA!
EU NÃO AGUENTO FAZER MAIS NADA!
ACHO QUE NÃO VOU TER FORÇAS NEM PRA JOGAR!

EI, TEM UMA COISA QUE A GENTE NÃO TENTOU!
ISSO MESMO! VOU PEGAR O MARTELO!

NÃO É NADA DISSO! O QUE A GENTE DEVE FAZER NÃO É ESTICAR O PÉ DELE! É DAR UMA TORCIDINHA!
TORCIDINHA? EXPLIQUE MELHOR!

DEPOIS...
TODO MUNDO AQUI? POIS BEM!
ATENÇÃO! UM...DOIS...
TORÇAM!
HUMM...

TRÊS!

HÃ?

DEU CERTO, TURMA! JÁ POSSO JOGAR AGORA!

FIM

frangão em
O SONHADOR
por MAURICIO
PAF
PLAC
PLAC
PLAC
PLAC
PLAC
PAF

VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
??
?
ZZZZZZZ
FIM

Pelezinho em O COBRA

MAURICIO

VAMOS LOGO, QUERIDO!

JÁ VOU! JÁ VOU! NÃO SEI POR QUE VOCÊ QUIS MUDAR DE CASA!

BONC?

?

DE MANHÃ...

Ô PELEZINHO!
PELEZINHOOOO!

VAMOS LOGO, PELEZINHO! A TURMA ESTÁ ESPERANDO!
QUEM PRECISA DE DESPERTADOR, COM UM AMIGO COMO VOCÊ?

VAI LOGO!
JÁ VOU!

MAS QUE DEMORA!
CALMA! DEIXA EU PEGAR A BOLA!

TCHAU, MÃE! ESTOU INDO JOGAR FUTEBOL!
POR QUE ELE NÃO USA A PORTA COMO TODO GAROTINHO?

PUXA, FINALMENTE!
VAI LOGO, PELEZINHO! MANDA ESSA BOLA!
LÁ VAI!

CRIC

Ô PELEZINHO! É A SEXTA BOLA QUE VOCÊ FURA COM O SEU CHUTÃO! ASSIM NÃO DÁ!
MAS EU NEM CHEGUEI A CHUTAR!

NÃO?

EI! ONDE ESTÁ TODO MUNDO?
O QUE ACONTECEU? MINHA BOLA CHOCOU UMA MINHOCA?

ACHO QUE ESTA MINHOCA ESTÁ PENSANDO QUE EU SOU A MÃE DELA!
E CADÊ A TURMA PRA ME AJUDAR?
LÁ ESTÁ ELE, ZÉ!

E ESTÁ SOZINHO! NUNCA MAIS TEREMOS UMA OPORTUNIDADE IGUAL A ESSA!
OBA! VAMOS PEGAR A CHUTEIRA DELE!

AH, AH, AH, AH, AH, AH!
? ?

GLUP!

CALMA, FILHINHA! CALMA!
PAM
PAM
PAM

EI! EU CHAMEI ELA DE FILHINHA! IH, IH, IH, IH!
ACHO QUE VAI SER ASSIM DAQUI POR DIANTE!

XIII! AGORA LEMBREI! COMO É QUE SE CUIDA DE UM BEBÊ MINHOCA?

ACHO QUE DEVE SER IGUAL A QUALQUER BEBÊ!
A BONGA DEVE TER O MATERIAL! ELA ADORA BRINCAR DE BONECAS!

DEPOIS...
OBRIGADO, BONGA! DEPOIS EU DEVOLVO! É PARA UMA PRIMINHA MINHA!
PRIMINHA, É?

PRONTO! VAMOS VESTIR O MEU BEBEZINHO!

PRONTINHO! AGORA VAMOS DESCANSAR, QUE UM BEBÊ PRECISA DORMIR...
?

AHÁ! ENTÃO ERA PARA UMA PRIMINHA SUA, NÉ?
(GLUP!) BONGA!

VOCÊ ME SURPREENDE, PELEZINHO! DESDE QUANDO DEU PRA BRINCAR DE MÃEZINHA?
É QUE EU... BEM... É QUE...

VAMOS VER QUEM É O BEBEZINHO! APOSTO QUE É O CANA BRABA! VEM COMIGO! CUTCH, CUTCH!

?

AAAAI!

Ô BONGA! VEJA O QUE VOCÊ FEZ! ASSUSTOU MEU BEBEZINHO!
U-UMA... U-UMA COBRA?

VEM COM A MÃEZINHA, VEM!
CADÊ VOCÊ?
VEM COM A MÃEZINHA!

POIS É, ONOFRE! O MEU FILHO, SIM, É UM CRAQUE!
PRECISA VER ELE JOGAR BOLA!
E É O TIPO DO GAROTO QUE NÃO GOSTA DE BRIGAR, MAS NÃO LEVA DESAFORO PRA CASA, E...

AH! LÁ ESTÁ ELE! É UM GAROTÃO! PELEZINHO, QUERO QUE CONHEÇA O SEU ONOFRE!
VEM! CADÊ VOCÊ?

OI, SEU ONOFRE! DESCULPE NÃO PODER BATER PAPO, MAS EU TENHO QUE PROCURAR O MEU FILHO!
MAS CLARO! À VONTADE!

VIU? NÃO FALEI QUE...

FILHO?
VEM COM A MÃEZINHA, VEM!

AH! ESTÁ AÍ! CALMA, FILHINHO! JÁ CHEGUEI!

VEM COM A MAMÃE!

GU-GU!

LARGUE O MEU FILHO, SEU MOLEQUE!
PAM

AAAAA!!!! SOCORRO! UI! AAIIIIIII!

AAAI!!! AAAIII! AAAAAIIIII!

BONC

CRUNCH

MEU FILHO! POR ONDE VOCÊ ANDOU?
ESTAVA PREOCUPADO!

VENHA! VOU ENSINAR UMAS COISINHAS PRA VOCÊ!
AFINAL, TODO PAI QUER TER UM FILHINHO IGUAL A ELE!

DEPOIS DE MUITOS DIAS...
POR AQUI, SENHORES! EU TENHO CERTEZA!
ISSO! MAIS ALTO! AGORA UM CHAPÉU!

HOJE DE MANHÃ EU OUVI ALGUMA COISA NO QUARTO DO MEU FILHO E RESOLVI OLHAR PELO BURACO DA FECHADURA!
FOI AÍ QUE VI A COBRA! ANDEM RÁPIDO!

BAM
VAMOS LÁ!

PRONTO! JÁ PEGUEI!
EU PEGO O GAROTO!
NÃO DEIXEM ESCAPAR!

EI! O QUE ESTÃO FAZENDO?
LEVANDO ESTA COBRA PRO INSTITUTO!

COBRA? EU BEM QUE ESTAVA ESTRANHANDO COMO UMA MINHOCA PODIA CRESCER TANTO!
MEU FILHO!
AINDA BEM QUE CHEGAMOS A TEMPO!

EI, MOÇO! POSSO PEDIR UM FAVOR?
CLARO! O QUE É?

DEPOIS...
POIS É, SENHOR DIRETOR! ELE VEM TODA SEMANA PRA VER AQUELA COBRA ESQUISITA COM MANIA DE FUTEBOL!
INSTITUTO BUTANTÃ
TUM
TUM
TUM
FIM

PELEZINHO
MAURICIO

FIM

MAURICIO

Pelezinho em

MAURICIO

PUXA! NÃO SEI COMO O PELEZINHO AGÜENTA!

É MESMO! ELE JÁ JOGOU UMAS QUINZE PARTIDAS SEGUIDAS!

HÃ?
Ô MEU! ACORDA! TRAVESSEIRO É A VOVOZI-NHA!
TOC TOC
AH, BOLA! DEIXA EU DORMIR MAIS UM POUCO!
BOLA?
A BOLA ESTÁ FALANDO?
CLARO QUE EU ESTOU FALANDO! QUERIA QUE EU CACAREJASSE?
EI!
VOCÊ SABE MUITO BEM QUE NÃO É PRA FICAR BATENDO PAPO COM HUMANO!
MINHA BOLA DE GUDE!
O QUÊ?
E DESDE QUANDO UMA MÍSERA BOLA DE GUDE FALA COMIGO DESSE JEITO?
DESDE QUE ESTA MÍSERA BOLA DE GUDE ACERTE UMA GUDADA NA SUA CARA!
ORA, SEU VIDRO DE GARRAFA! VEM, VEM!
SUA BOLA DE COURO DE MINHOCA!
CALMA, CALMA! NÃO BRIGUEM!
TIRE A MÃO DE CIMA DE MIM!
!
!
ISSO MESMO! JÁ ESTOU CHEIO DE MÃO!

MUITO BEM! QUE BAGUNÇA É ESSA AQUI?
QUEM É VOCÊ?

UMA BOLHA DE...

PLOC

SABÃO!
COITADA! ELA NUNCA CONSEGUE TERMINAR UMA FRASE INTEIRA!
É!

MAS CADÊ MEUS AMIGOS? ELES DEVIAM VER VOCÊS FALANDO!
ELES JÁ VIRAM!

ME SOLTA, SUA
ESSA NÃO! EU NUNCA CONSEGUI PEGAR UMA BOLA! AÍ VEM UMA BOLA E ME PEGA!
AI DE VOCÊ SE DESPENTEAR MEU CABELO!
MEUS QUIBES VÃO QUEIMAR!

MUITO BEM! AGORA QUE ESTÃO TODOS REUNIDOS, VAMOS AO JULGAMENTO!
JULGAMENTO? OBA! EU ADORO FILMES DE JULGAMENTO!

E QUEM VAI SER O RÉU?
VOCÊS!

NÓS?

SIM, SEUS HUMANOS BOBOS! AGORA SILÊNCIO, QUE O JUIZ VEM AÍ!

?

MAS É O BALÃO DE ANÚNCIO DA FÁBRICA DE BOLAS!

SILÊNCIO, SEUS MÍSEROS HUMANOS!

BOLAS BOLÃO

VIVA!

HURRA!

VIVA!

E VOCÊ, BONGA, É ACUSADA DE FAZER CHARMINHO NA HORA EM QUE O TEÓFILO ESTAVA ENCHENDO O MEU SÚDITO!
BUUUUU!
UUUUUU!
UUUU!

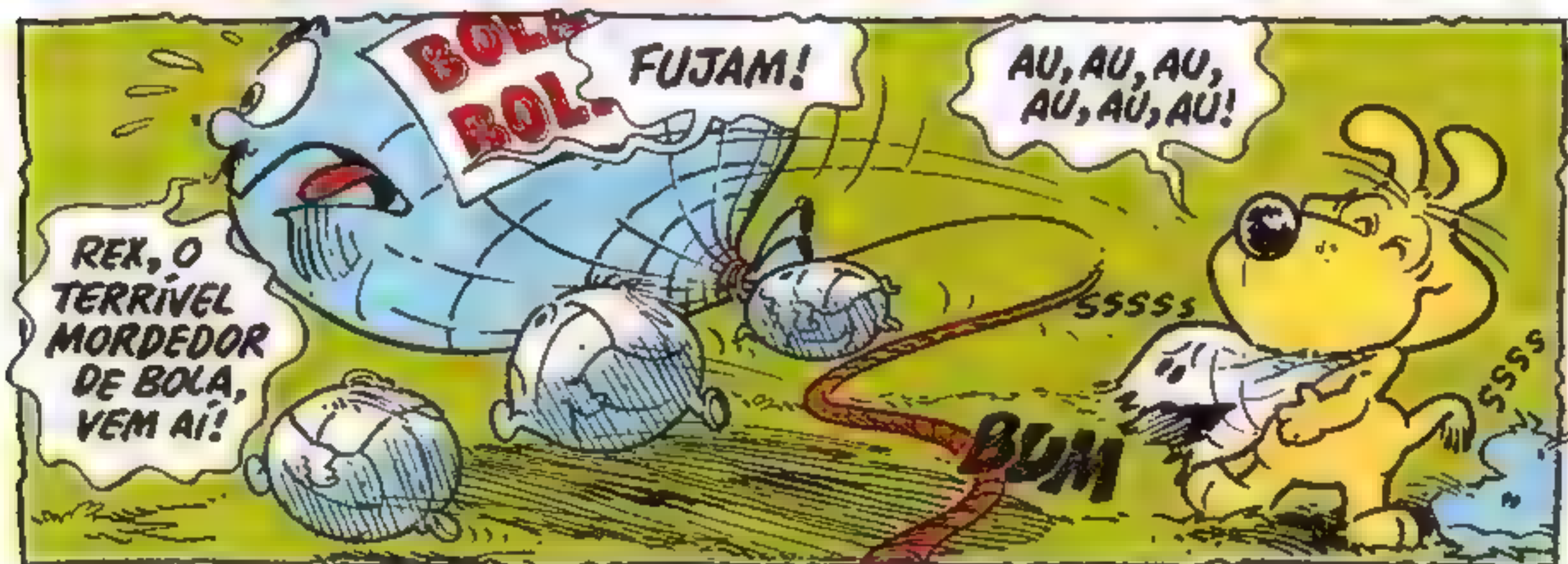
AI! AI!
AI!
AI!
AI!
AI!
E VOCÊ, SAMIRA, É ACUSADA DE DEIXAR CAIR GORDURA NOS MEUS SÚDITOS!
ENTÃO AQUELES GRITINHOS NÃO ERAM MINHA IMAGINAÇÃO?

E FINALMENTE VOCÊ, PELEZINHO, É ACUSADO DE DAR ESSAS BOMBAS!
UUUUUU!
UUUU!
UUUU!
UUUU!
E AGORA QUE VOCÊS JÁ OUVIRAM AS ACUSAÇÕES, VAMOS CUMPRIR AS SENTENÇAS!

EI! O QUE É ISSO?
EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH!

AONDE VOCÊS ESTÃO NOS LEVANDO?
VOCÊS VÃO CUMPRIR A SENTENÇA!

VÃO PASSAR POR TUDO QUE PASSAMOS! AH, AH, AH, AH!
BUM
FUCH
FUCH
FUCH
GLUP!
TUM
ENTÃO? GOSTARAM?
E TODA VEZ QUE REPETIREM SEUS CRIMES CONTRA MEUS SÚDITOS, SERÃO CASTIGADOS!
?
VIVA!
VIVA!
CHEFE!

HÃ? SIM, O QUE HÁ?
PUF! PUF! PUF!
O NOSSO INIMIGO VEM...
PÔU
QUANTAS VEZES JÁ DISSE QUE NÃO QUERO BOLA DE CHICLETE COMO MENSAGEIRO?
O QUE ELE IA DIZER?
ALGUMA COISA COMO "NOSSO INIMIGO VEM AÍ"!
NOSSO INIMIGO?
GLUP!
O QUE ESTÁ ACONTECENDO?
FUJAM!
AU, AU, AU, AU, AU, AU!
REX, O TERRÍVEL MORDEDOR DE BOLA, VEM AÍ!
SSSSS
SSSS
BUM

NÃO! NÃO! NÃO!
NÃO! NÃO!
PELEZINHO!
NÃO!
ACORDE! PUXA, VOCÊ DEVE TER TIDO UM PESADELO DAQUELES!
VEJA! CHUTOU TUDO QUE TINHA EM VOLTA!
PESADELO?
AGORA LEVANTE QUE ESTÁ NA HORA DO JOGO, E...
EI! AONDE VOCÊ VAI?
? ?
?
SSSSSS
E NADA DE NAMORICO!
?
?
?
FIM

BONGA
em

QUE BELEZA!

MAURICIO
E A BONGA, ENTÃO...
BONGA?

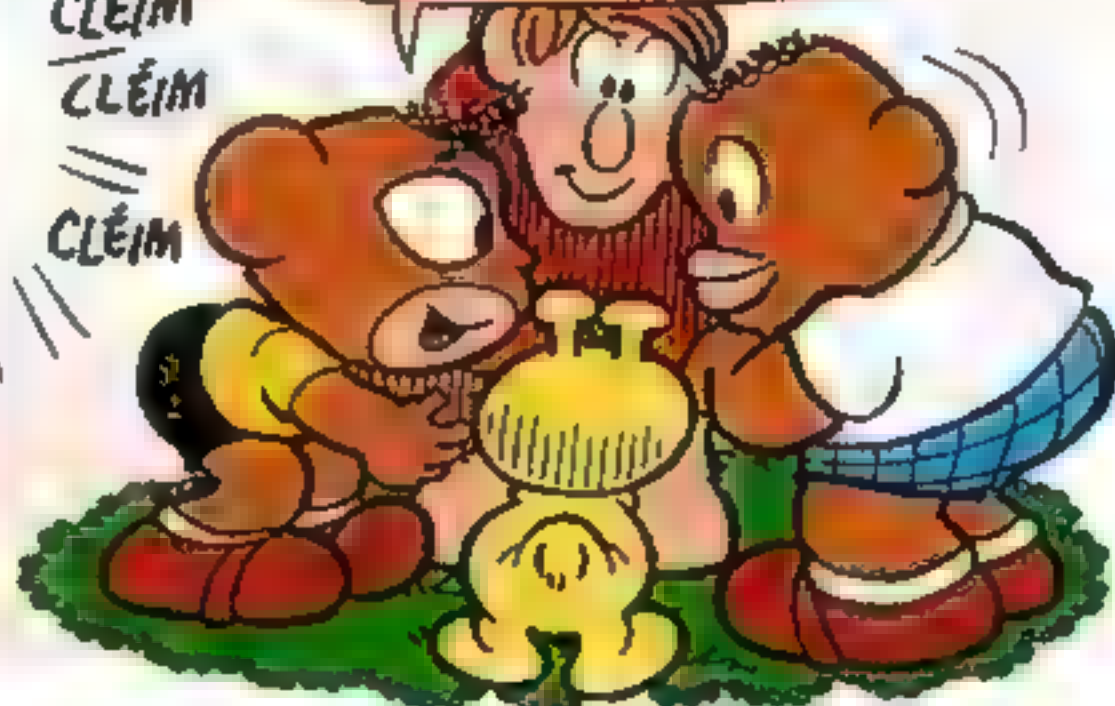
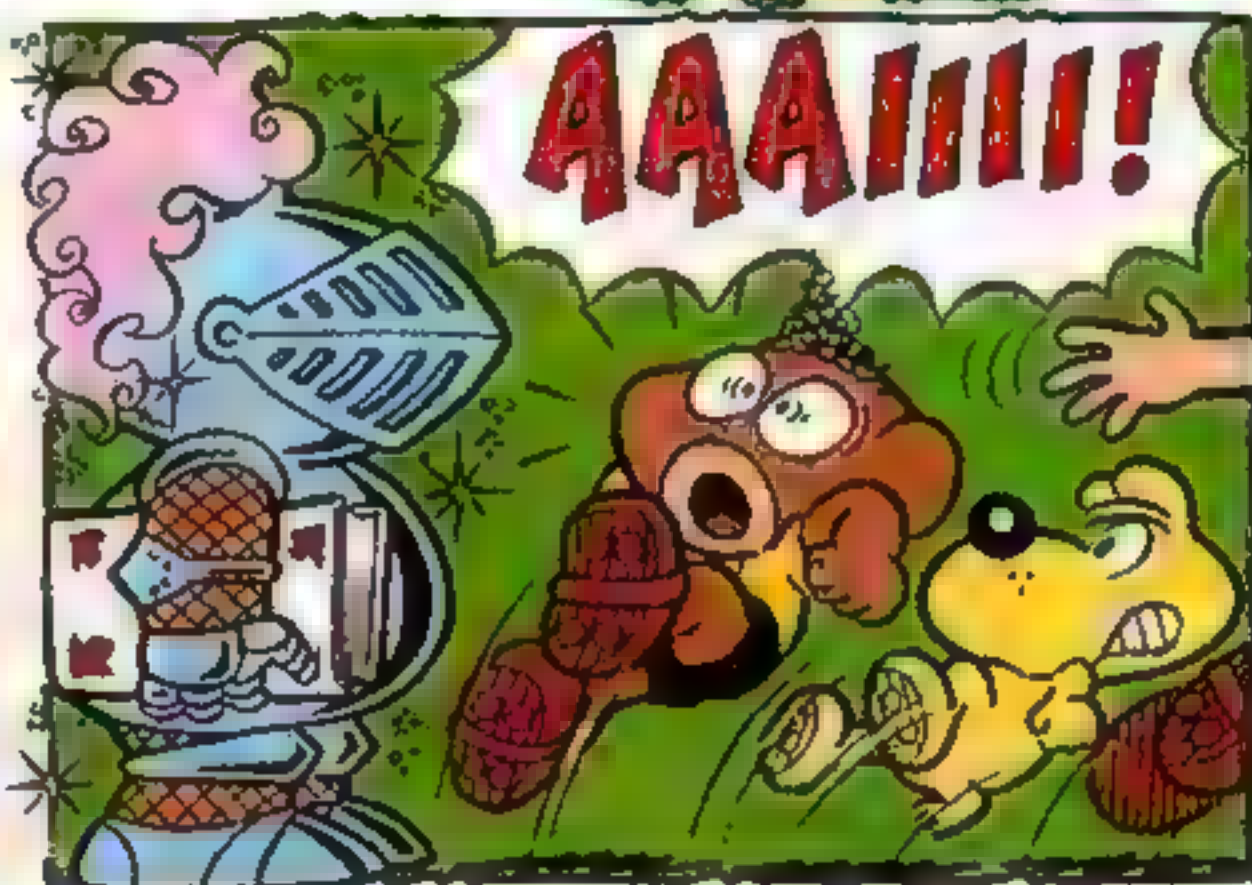
OS MENINOS VIVEM GRUDADOS NELA!
É!

TAMBÉM, COM AQUELE CORPO...

PENA QUE ELES SÓ FIQUEM COM ELA POR CAUSA DO CORPO, E NÃO PELA INTELIGÊNCIA E CULTURA!

NEM SEI O QUE ELA FARIA SEM AQUELE CORPO! ACHO QUE NEM TERIA AMIGOS!

BLAAAAAAAAAA!
BUAAA!
INTERESSEIRO!

DEPOIS...
POIS É, TURMA! ESSA VAI SER A NOSSA TÁTICA PRO PRÓXIMO JOGO!
CLÉIM CLÉIM CLÉIM

OI, TURMA!
CLÉIM CLÉIM CLÉIM

AAAIIIII!

MINHA TERRA TEM PALMEIRAS, ONDE CANTA O SABIÁ! AS AVES QUE AQUI GORJEIAM, NÃO GORJEIAM COMO LÁ! (GONÇALVES DIAS!)
UM ÂNGULO RETO POSSUI NOVENTA GRAUS!
O PAI DA AVIAÇÃO É SANTOS-DUMONT!

ENGRAÇADO! ESSE ROBÔ TEM A VOZ DA BONGA!

O ÁTOMO É FORMADO POR UM NÚCLEO E É CERCADO DE ELÉTRONS!
AS QUATRO ESTAÇÕES DO ANO SÃO: PRIMAVERA, VERÃO, OUTONO E INVERNO!
O MORCEGO SE GUIA POR MEIO DE ULTRA-SONS!

TEM ALGUÉM AÍ FORA?
É A VOZ DA BONGA MESMO!

BONGA, É VOCÊ QUE ESTÁ AÍ?
PELEZINHO! QUEM MAIS ESTÁ AÍ?

A TURMA TODA!
OBA!

COLOMBO VIAJOU NA CARAVELA SANTA MARIA EM SUA VIAGEM AO NOVO MUNDO!
SABER
PARTENON ERA O TEMPLO DA DEUSA ATENA!

EXISTEM DOIS PÓLOS: O NORTE E O SUL! E BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ, BLÁ...

CINCO HORAS DEPOIS...
...E PEDRO ÁLVARES CABRAL DESCOBRIU O BRASIL NO ANO DE MIL E QUINHENTOS!
PRONTO!

TERMINEI, TURMA! E AINDA POSSO SENTIR QUE VOCÊS ESTÃO AÍ!

ISSO QUER DIZER QUE AQUELAS DUAS ESTAVAM ERRADAS! VOCÊS NÃO FICAM PERTO DE MIM SÓ POR CAUSA DO MEU CORPO!
NÃO É, TURMA?

TURMA?

Z Z Z
Z Z Z
Z Z Z
Z Z Z

POIM
PLEIM

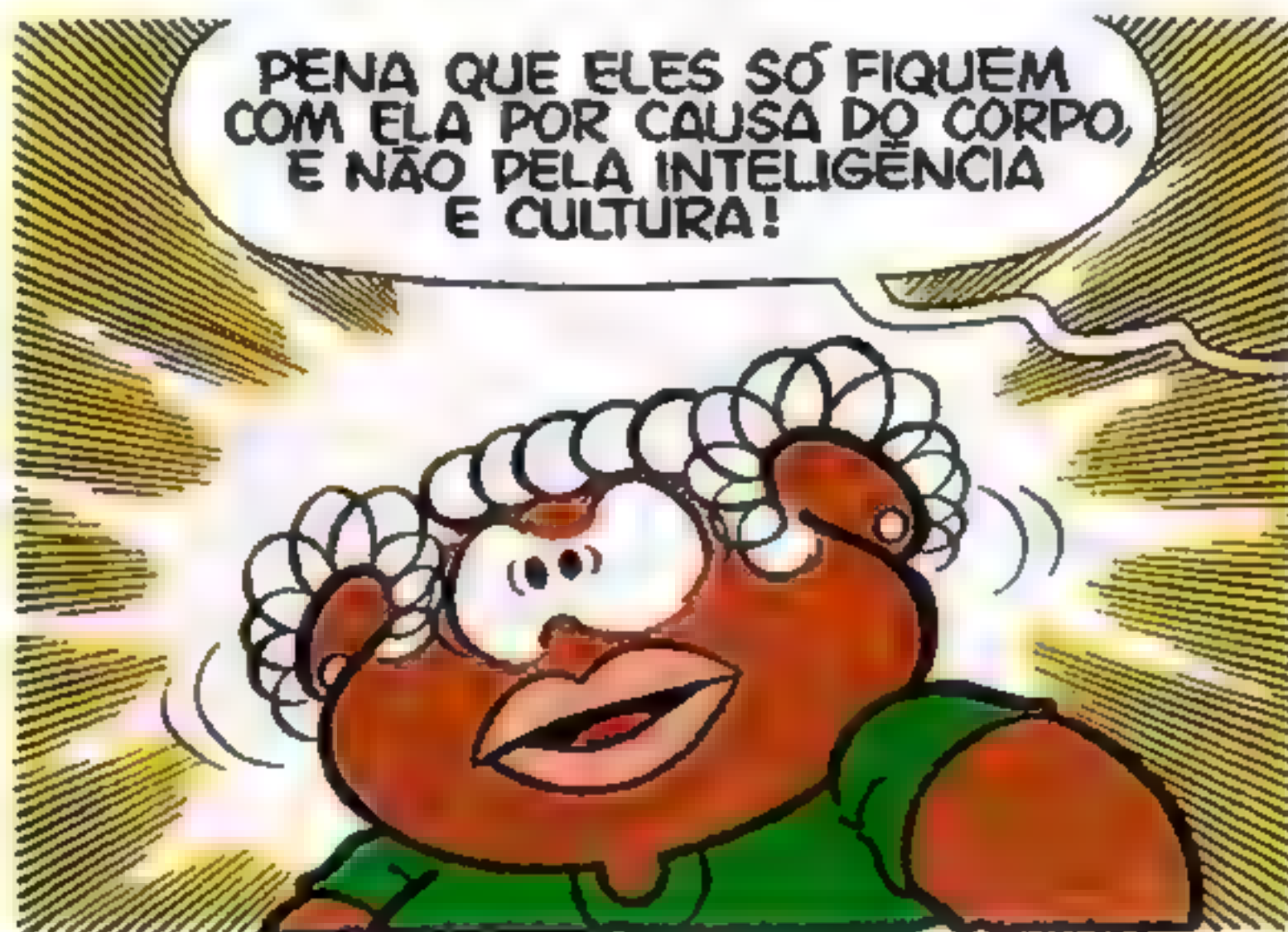
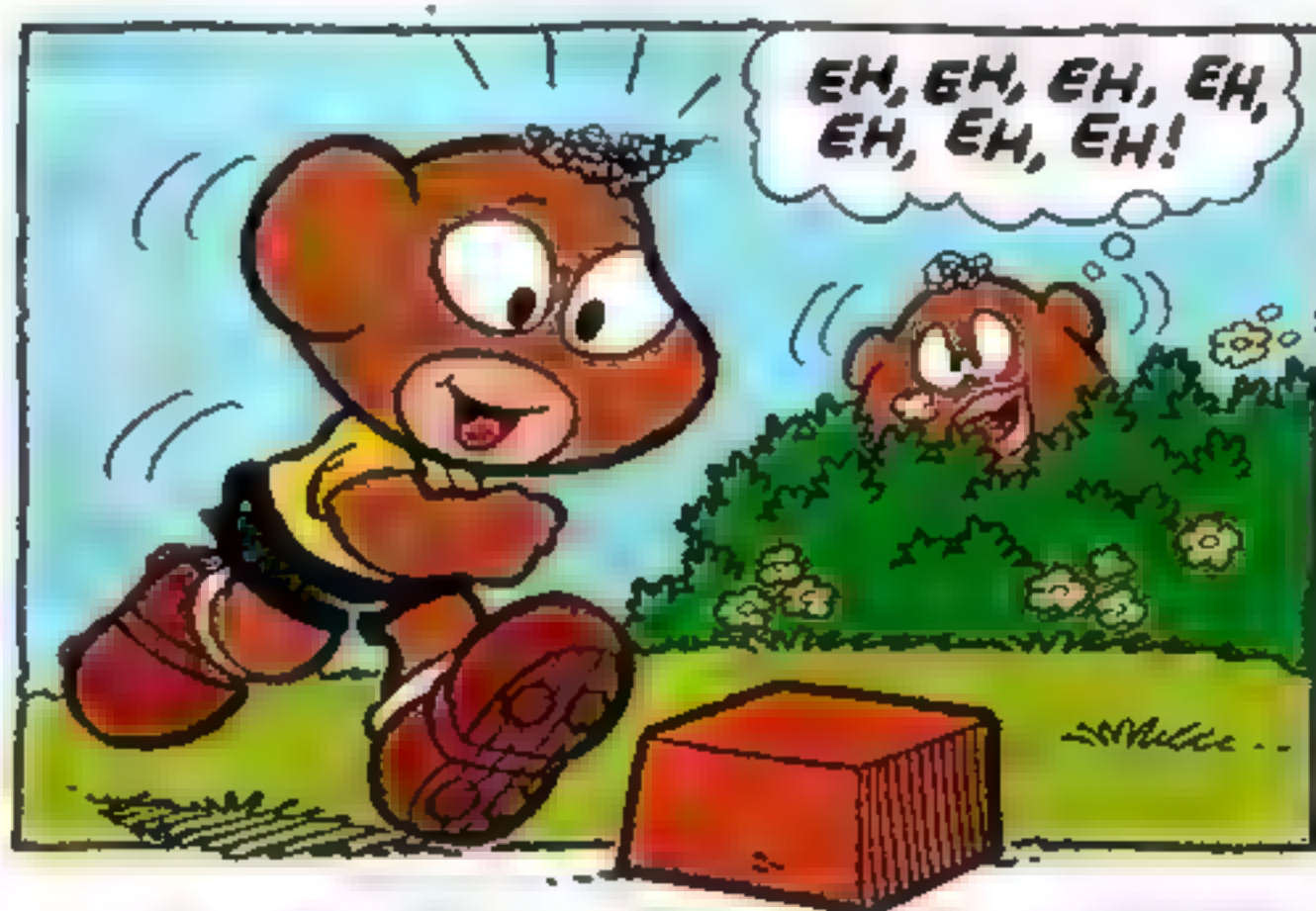
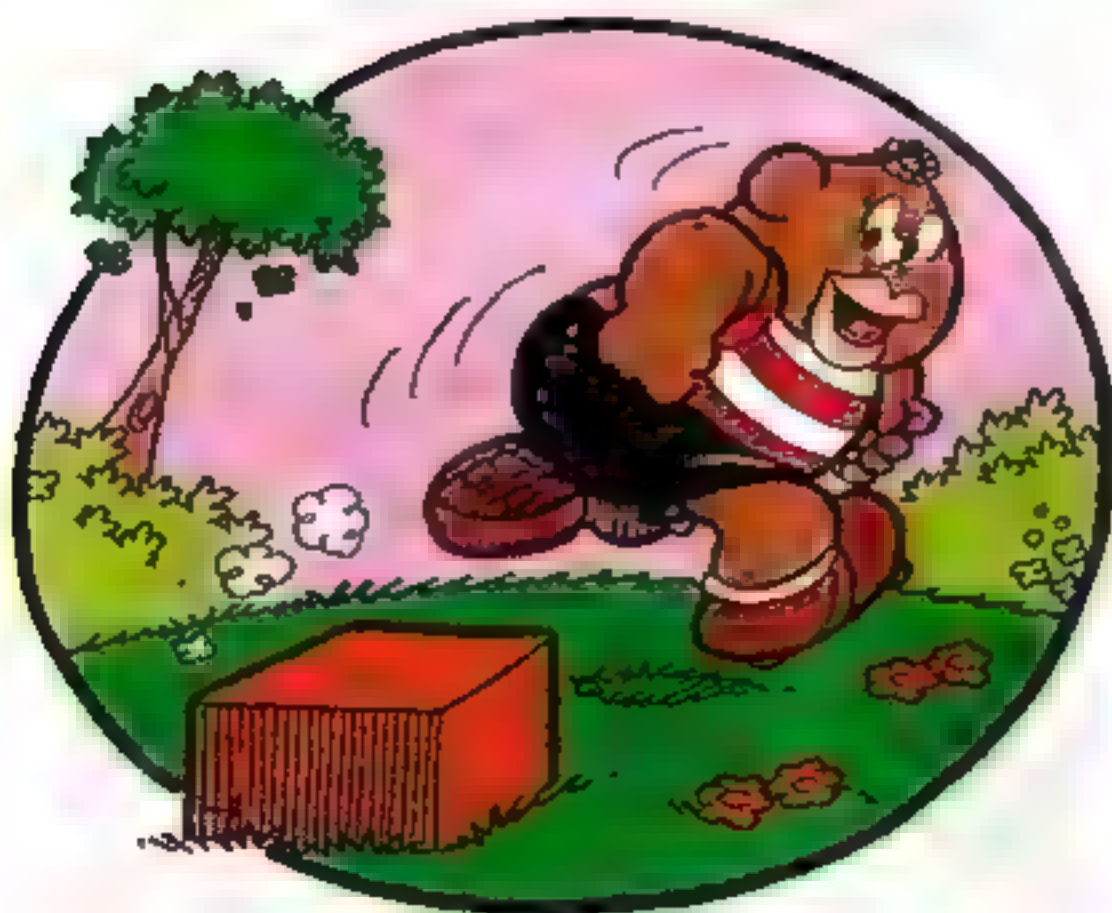
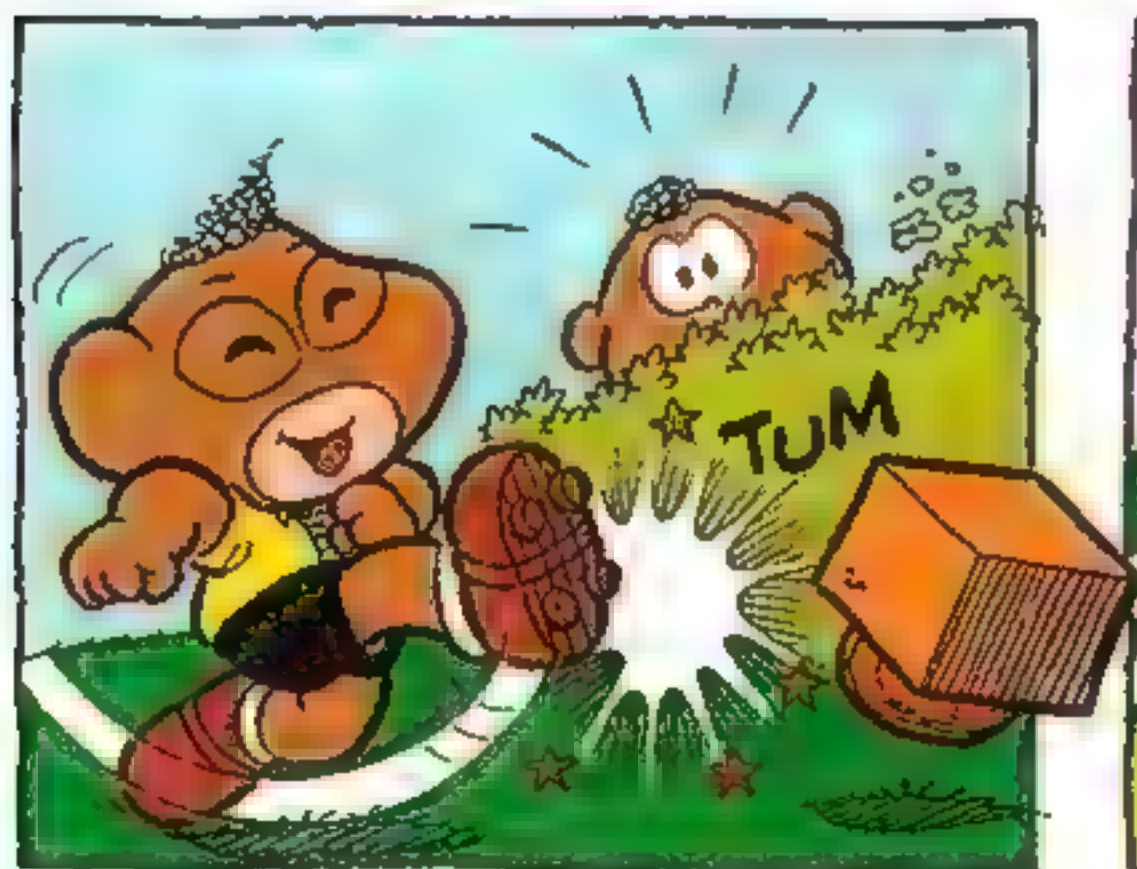
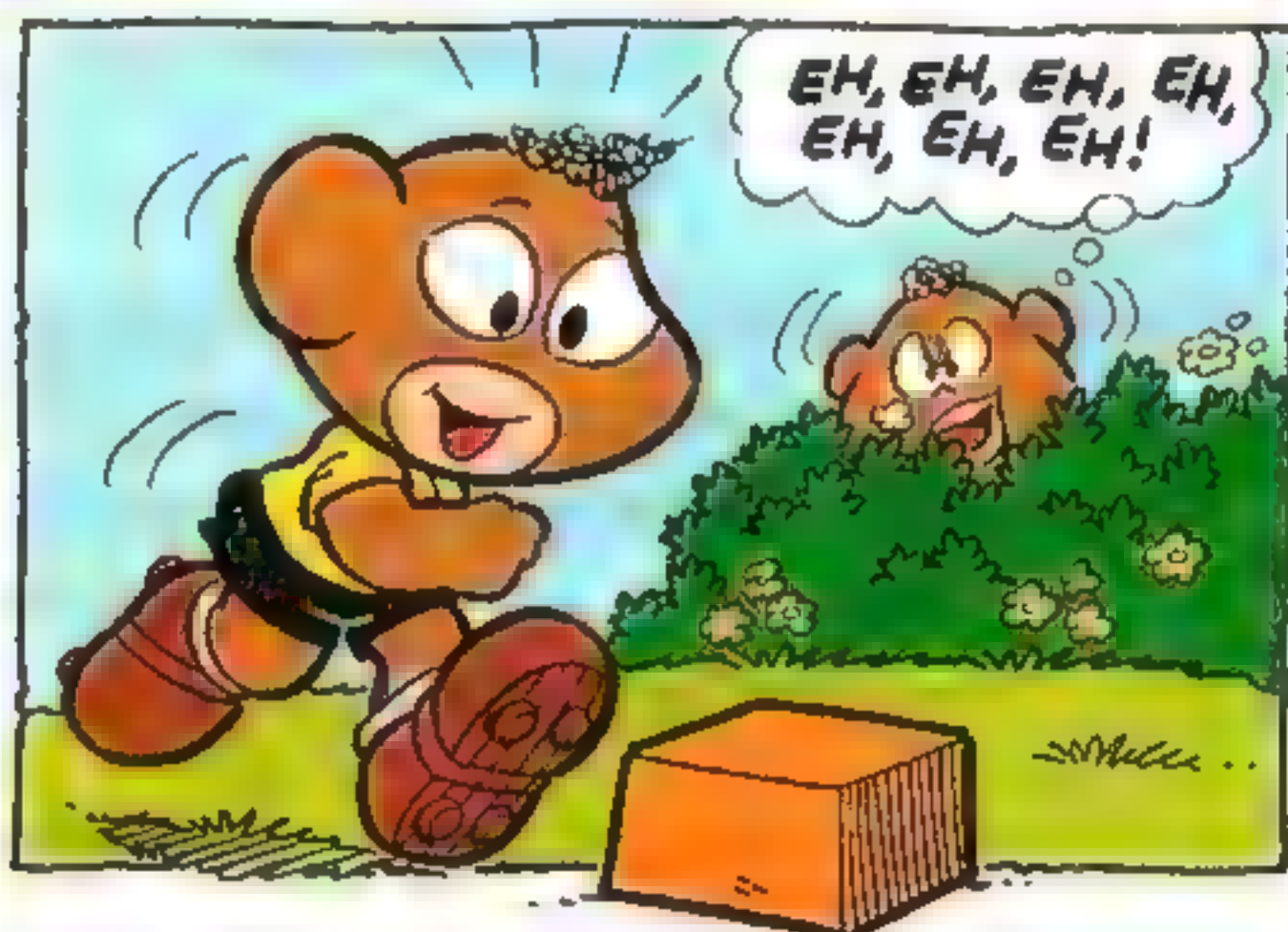
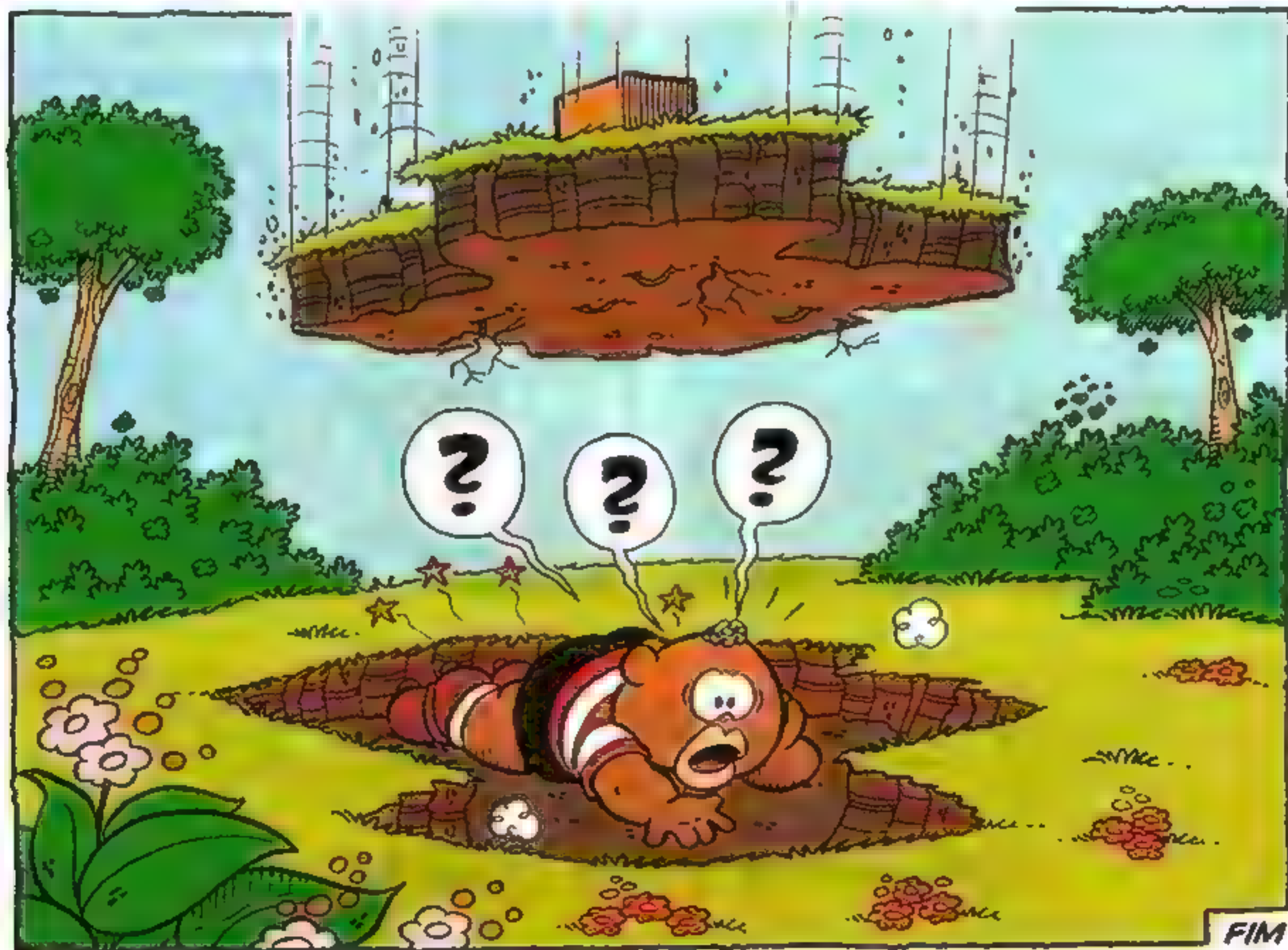
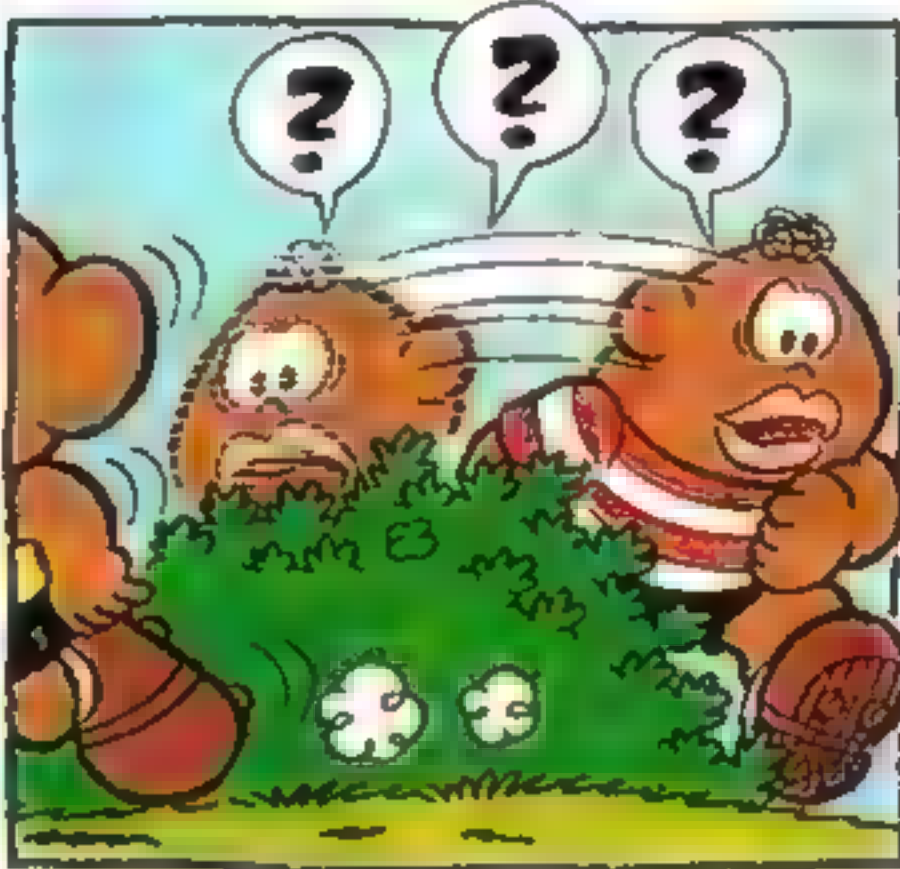
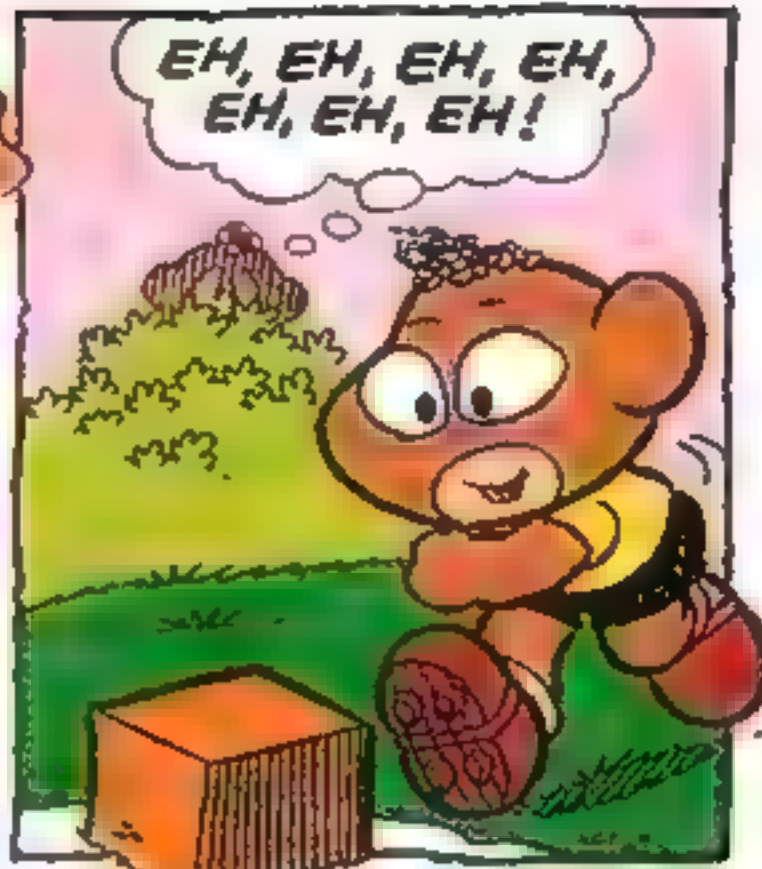
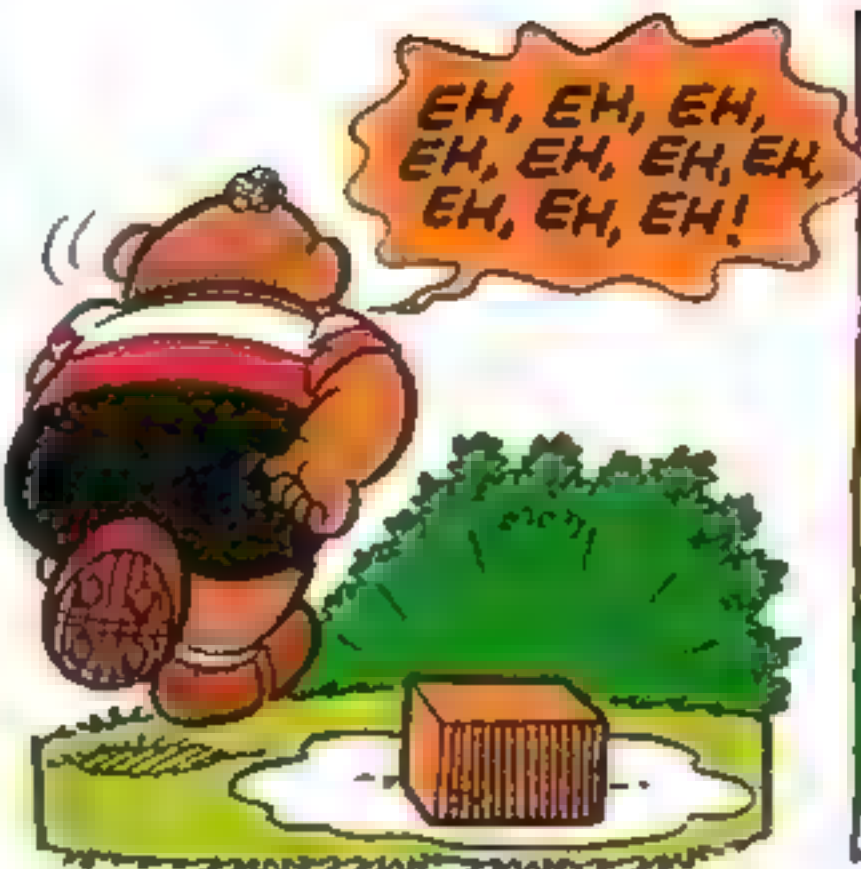
!
HÃ?
BONGA!
É ELA!

PUXA! COMO VOCÊ ESTÁ BONITA!
MUITO MELHOR DO QUE VESTIDA DAQUELE JEITO!
FIU! FIUUU!
FIU! FIUUU!

SOU BURRA, MAS SOU FELIZ!
FIM

texto: Sidney Gusman

A história que abre *Pelezinho 5* (de dezembro de 1977, custando Cr$ 6,00), *Ora, as bolas!* é mais um dos deliciosos exageros que os roteiristas da época criavam em torno da bola. As gorduchinhas se revoltam contra os "maus tratos" de Pelezinho e sua turma. No final, é usada a velha e boa saída do "era tudo um sonho ruim", mas faz efeito no reizinho do futebol. Destaque para a arte espetacular, que diferia inclusive das demais histórias da revista e apostava numa diagramação ousada, às vezes, sem o uso de quadrinhos. Um show à parte.

Por ter um corpo mais delineado em relação às outras meninas, a Bonga sempre misturava sensualidade e inocência. Em *Que beleza!*, ela é vítima da inveja alheia e resolve mostrar que não é só bonita, mas inteligente também. No entanto, o final usado na época, possivelmente, não teria vez nos gibis atuais.

A história *O Chute* é baseada numa brincadeira antiga e maldosa, de colocar uma caixa sobre uma pedra, para alguém chutar e se machucar. Só que o engraçadinho se dá mal, já que, mais uma vez, o Pelezinho prova que a potência de seus chutes era comparável às coelhadas da Mônica.

PELEZINHO O CHUTE

COLA
EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH!
EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH!
TUM
? ? ?
OPS!
? ? ?
FIM

PELEZINHO
MAIS PRO LADO! UM POUCO MAIS!

MAIS PRA ESQUERDA! À DIREITA AGORA! VOCÊ FICA DO LADO ESQUERDO!

AGORA VOCÊ FICA DO LADO DIREITO, E VOCÊ ATRÁS! PRONTO, JÁ FORMEI A BARREIRA!
MAURICIO

PODE CHUTAR, PELEZINHO!
FIM

MARCAÇÃO CERRADA

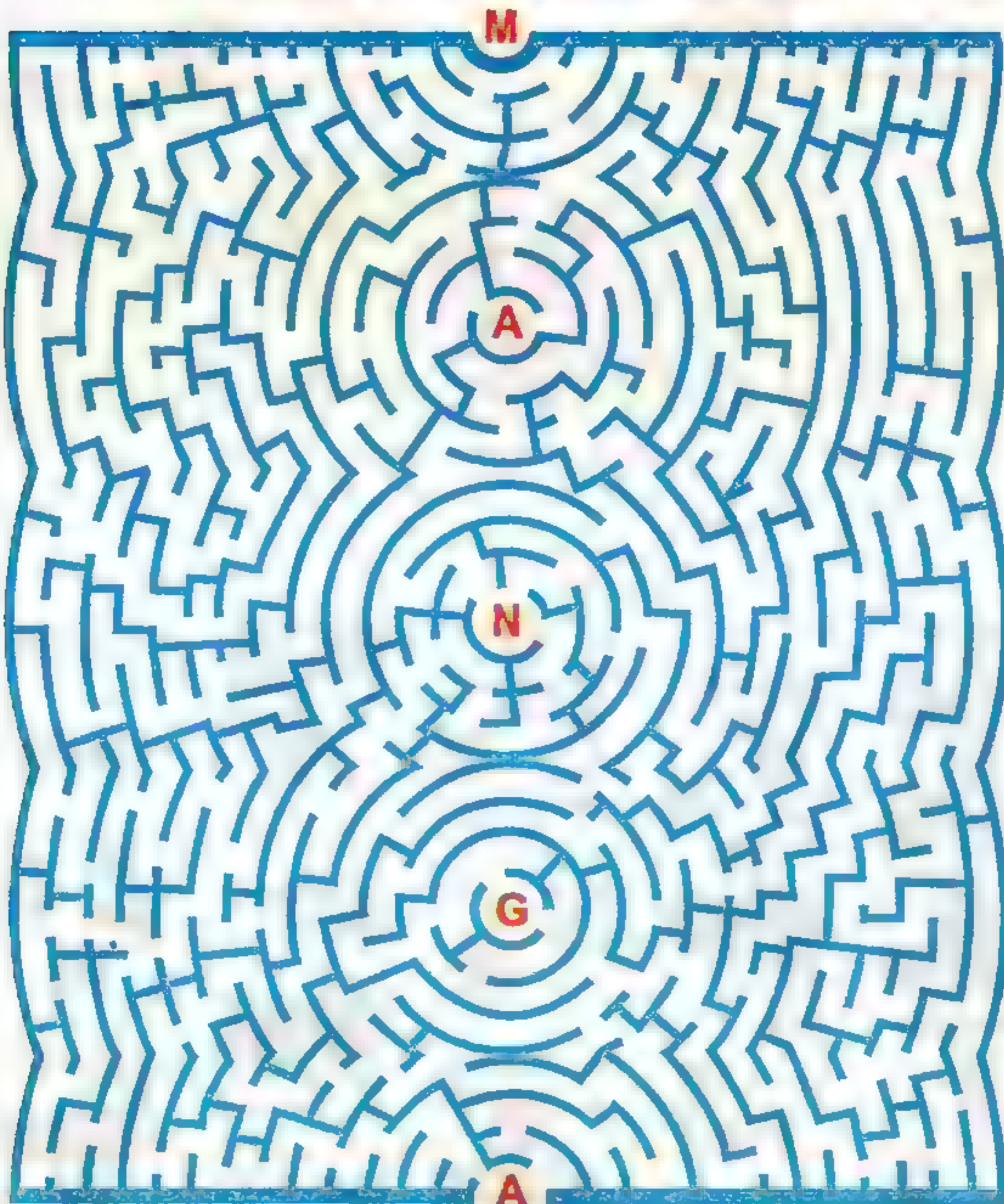
Para sair deste labirinto, você deve encontrar o caminho de M a A, de A a N, de N a G e de G a A. Vamos tentar?

M

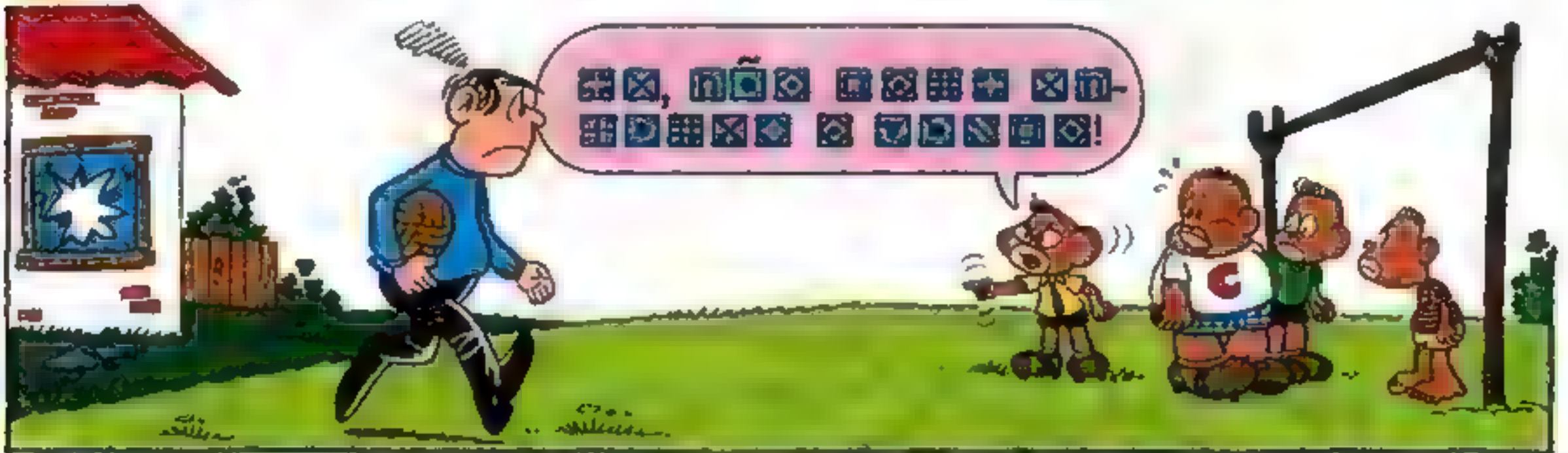
A

N

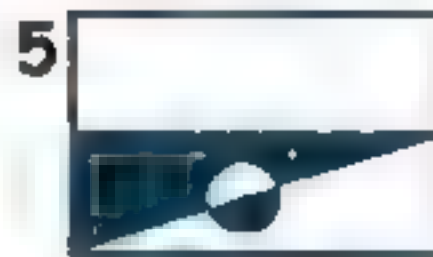
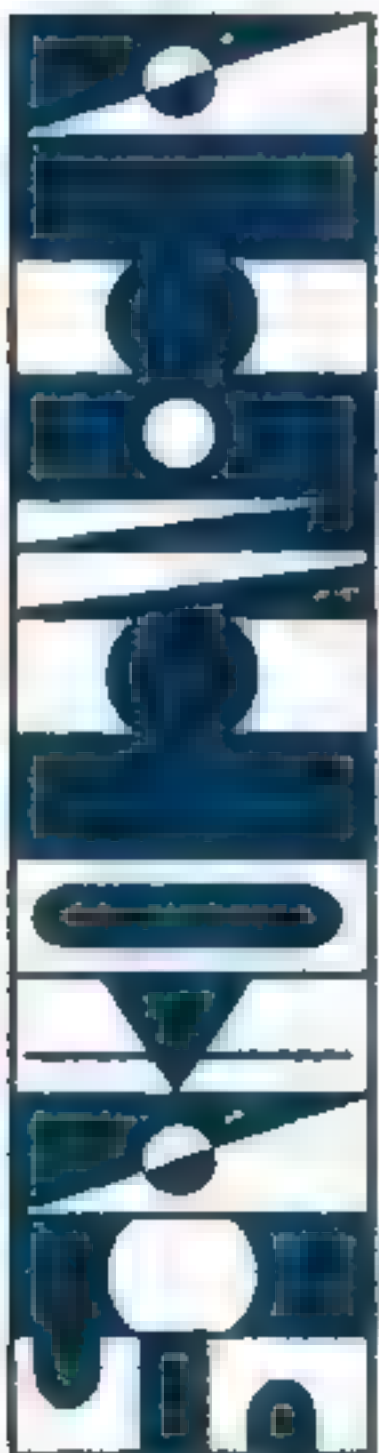
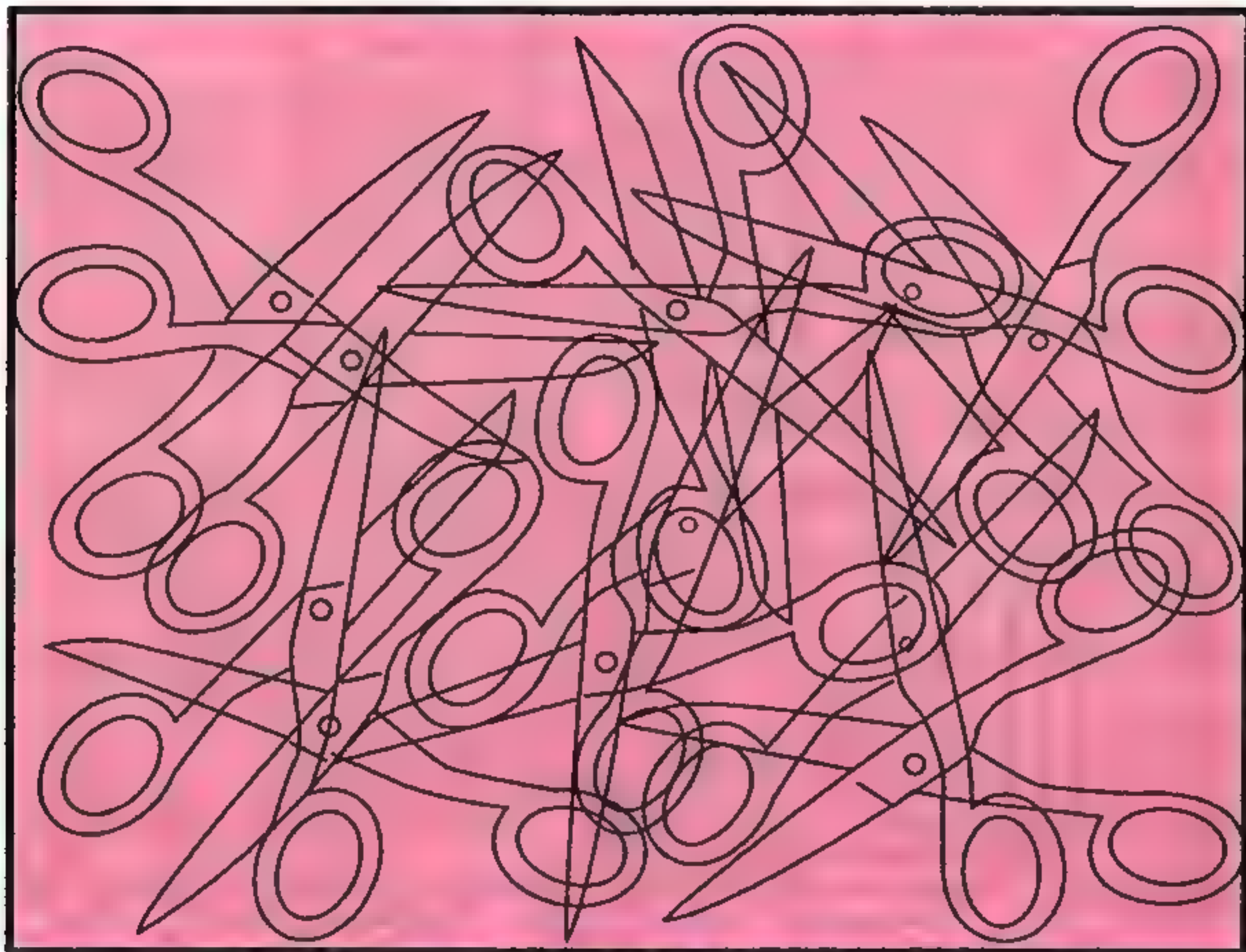
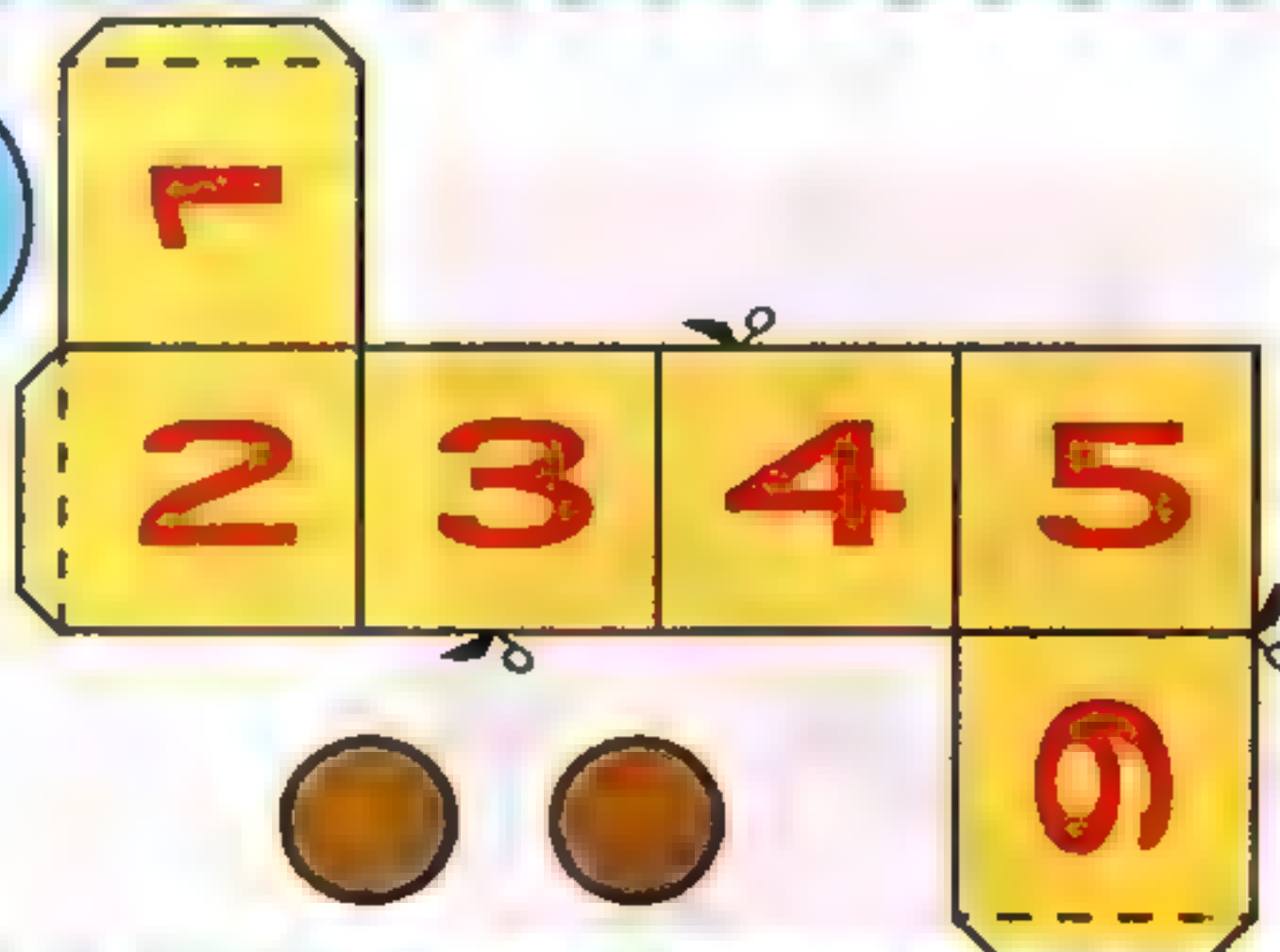
G

A

ATENÇÃO! A resposta deste e dos demais jogos estão na página 79.

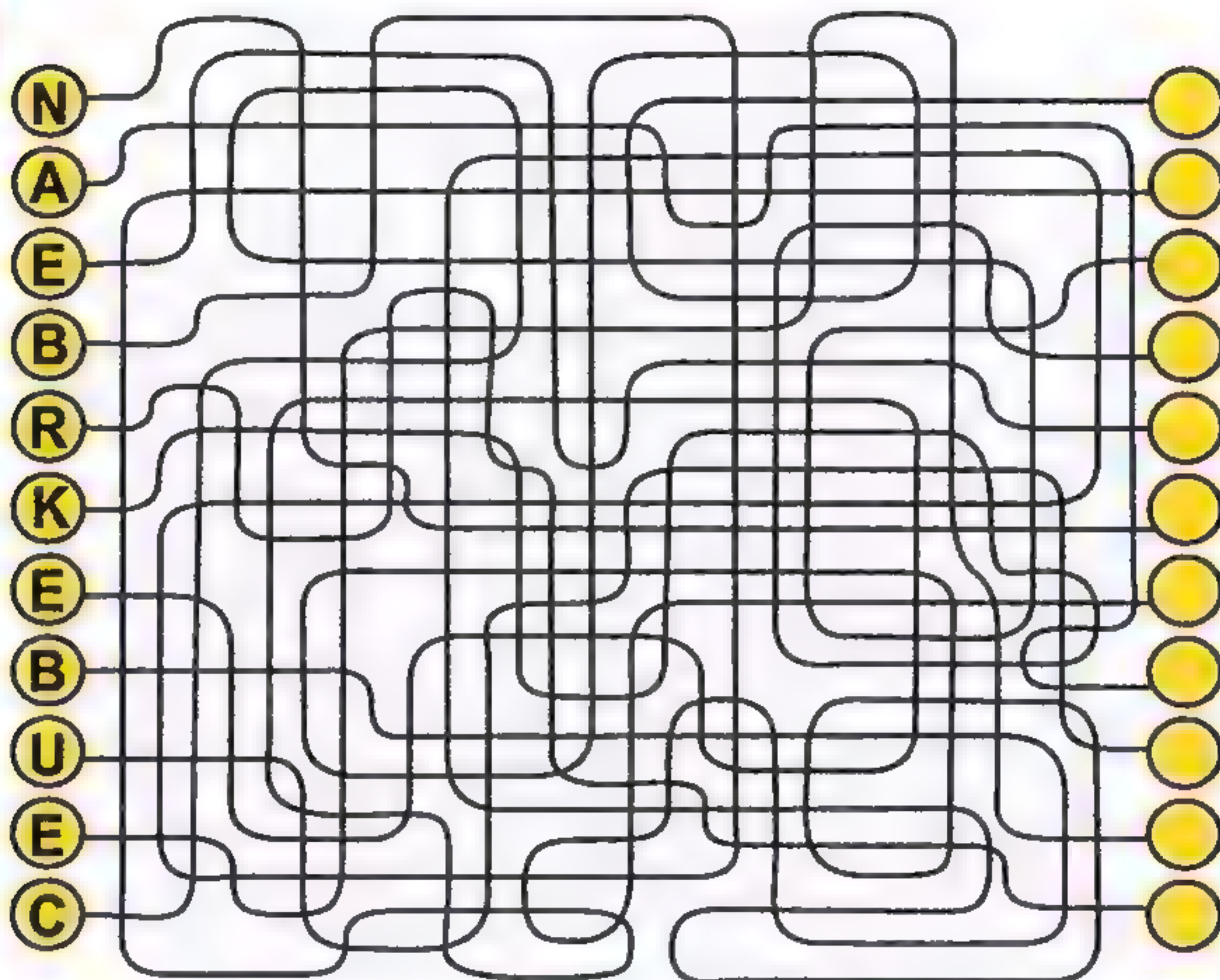
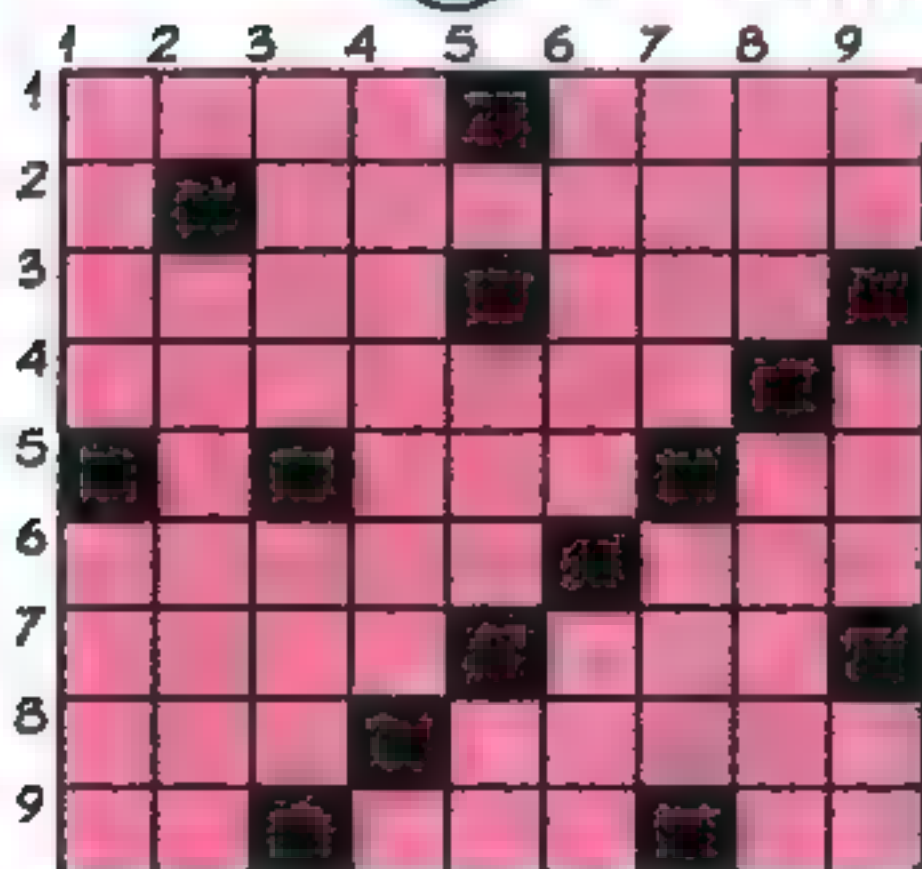
TABELINHA

A Descubra o que o Pelezinho está dizendo, substituindo os códigos pelas letras correspondentes.

B Você poderia formar os desenhos 1 e 2 com as peças ao lado? Mas cuidado que vão sobrar algumas!

1 2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Você poderia dizer exatamente quantas tesouras há abaixo?

DRIBLE DE PALAVRAS

a Transfira as letras para os quadrinhos ao lado, seguindo as linhas, e aparecerá o nome de um jogador internacional de futebol.

N
A
E
B
R
K
E
B
U
E
C

b PALAVRAS CRUZADAS

Horizontais
1 - Ancoradouro - Atrás; 2 - Símbolo de litro. - Ousado; 3 - Um anestésico - Camareiro; 4 - Ato de arranjar - Cinco em algarismos romanos; 5 - Artigo definido - Cachorro - Poeira; 6 - Fazer referência a - Triture; 7 - O pioneiro da aviação francesa - Parte inferior à perna (pl.); 8 - Preposição alemã - Pasta de água e farinha, 9 - Designação da 2ª conjugação verbal - Cabeça de gado - sufixo; qualidade.

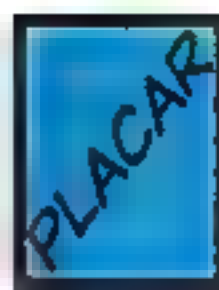
Verticais
1- Alameda - Escave; 2 - A segunda letra do alfabeto - Aquele que atraiçoa; 3 - Vassourar o forno depois de aquecido - Abreviatura de tenente; 4 - Amarrar uma embarcação à terra - Símbolo de constante dos gases perfeitos; 5 - Uma vogal - Fogo, para os alquimistas - Pronome. 6 - Variante de traje - Instrumento agrícola (pl.); 7 - Descarga elétrica - Espaço de trinta dias; 8 - Ex-goleiro do Corinthians - Tenho possibilidade; 9 - Somente - Sustenta-se no ar - Atmosfera.

A turma do Pelezinho

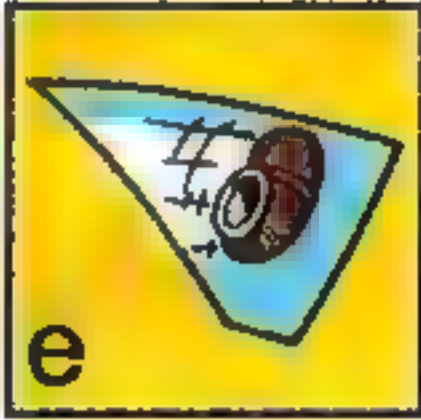
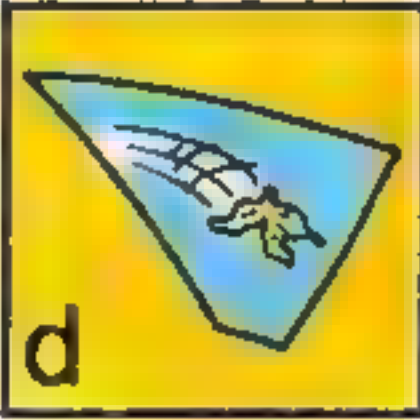
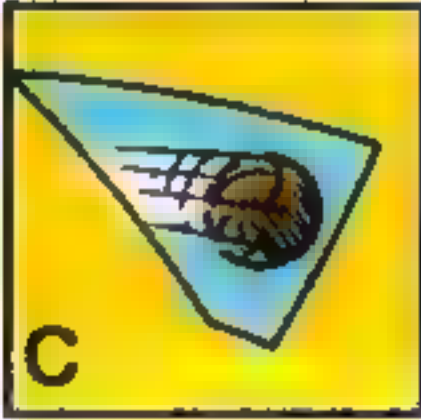
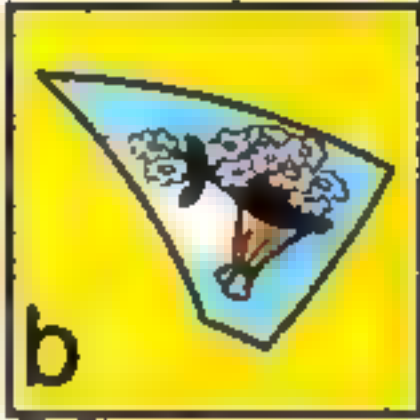
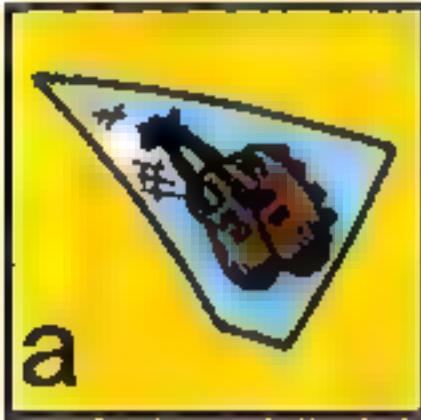
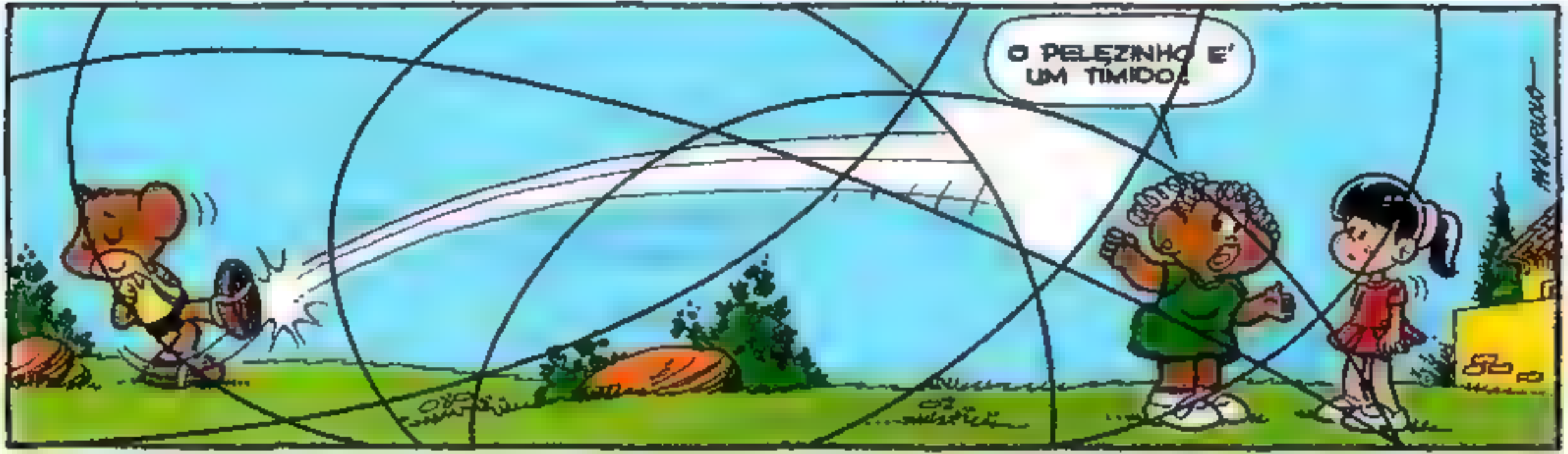
A turma do Pelezinho quer pintar esta pilha de cubos, porém, para saber qual a quantidade de tinta que deve ser usada, é preciso saber quantos cubos estão empilhados. Vamos ajudar nossos amiguinhos?

O JOGO VAI COMEÇAR

Cada um escolhe uma equipe A Equipe Vermelha é formada pelos jogadores de número par e a Equipe Azul, pelos de número ímpar. Para iniciar a partida, tira-se par ou ímpar A saída é dada pelo jogador n.º 11 (Azul) ou 12 (Vermelho). O número dos pontos do dado deve ser somado ao número do jogador Se cair o n º 4 e a saída deve ser dada com o n.º 12, teremos 12 + 4 = 16. A bola passará então para o jogador n.º 16. Se a soma for um número ímpar, a bola passará para a Equipe Azul.

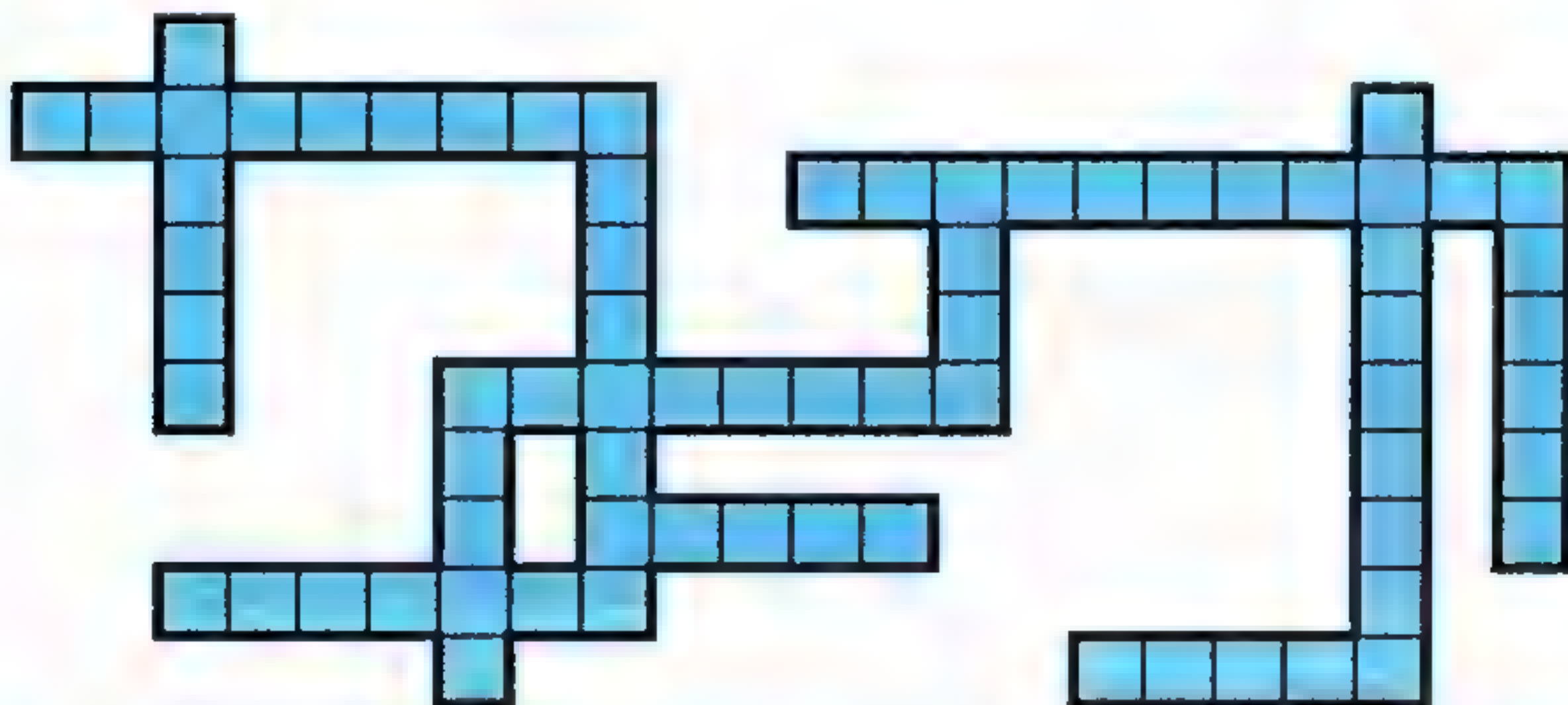
Para fazer gol, a soma dos pontos do dado e do número dos jogadores deve ser 25 ou 27 para a Equipe Azul e 26 ou 28 para a Equipe Vermelha. Quando a soma for 23 (Azul) ou 24 (Vermelho), significa que a bola bateu na trave e passará para a defesa da equipe adversária: 3 (Azul) ou 4 (Vermelho). Quem conseguir o maior número de gols em 20 minutos será o vencedor
Para marcar o jogador que está com a bola no momento, recorte a bolinha e coloque-a sobre ele Você poderá assinalar os gols no placar correspondente à sua equipe

Cartão amarelo

Você é capaz de dizer qual é a peça que está faltando?

a b c d e

B ESCALAÇÃO

Coloque em ordem os quadrinhos.

JOGO de PALAVRAS

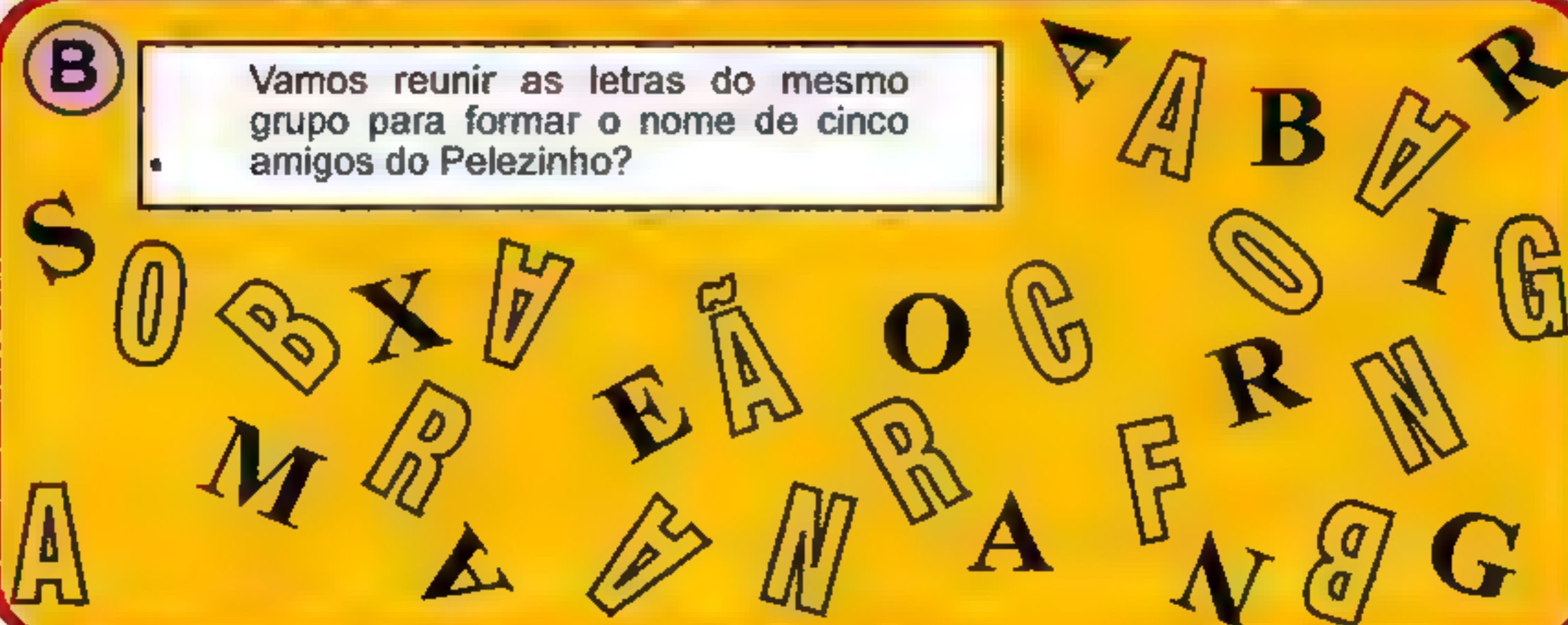
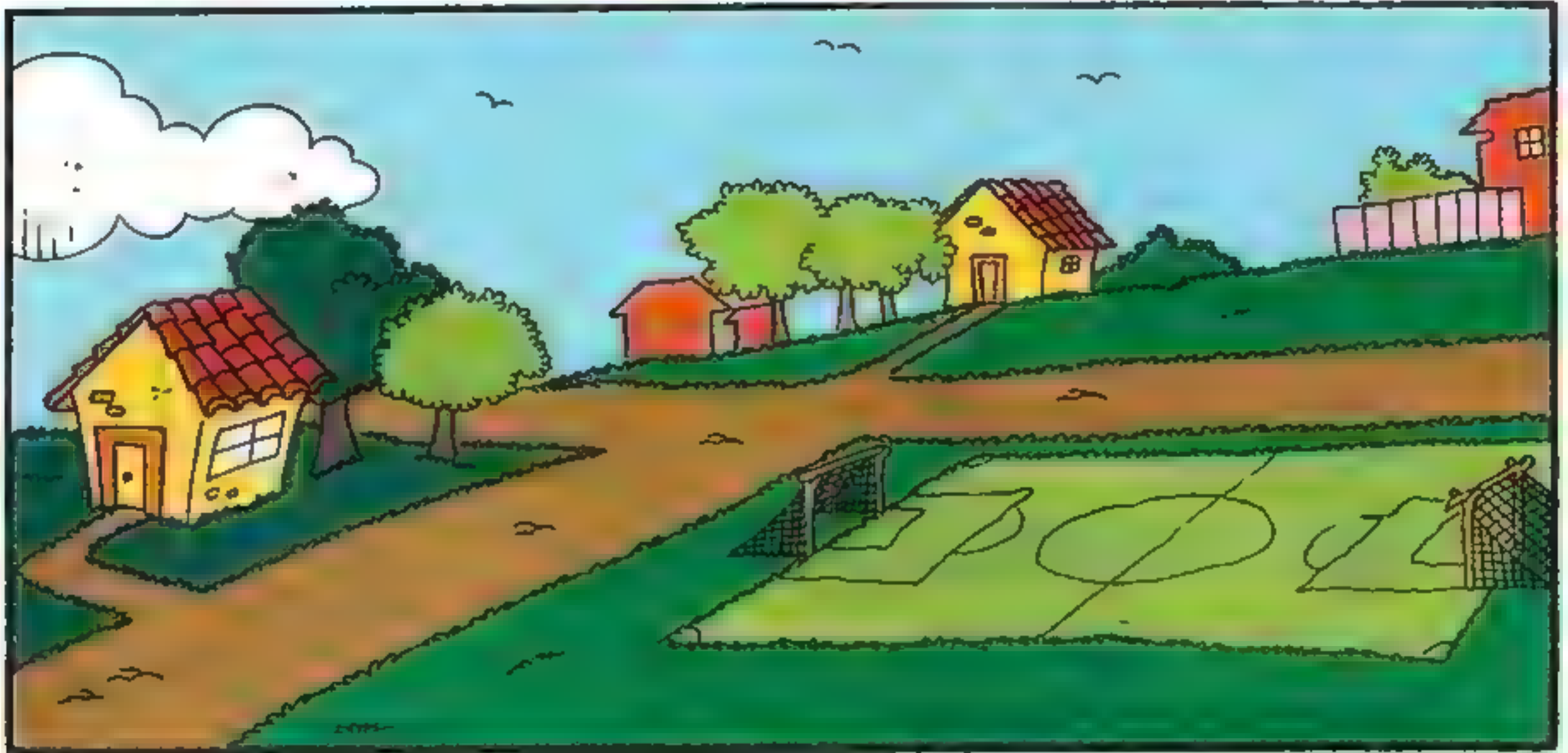
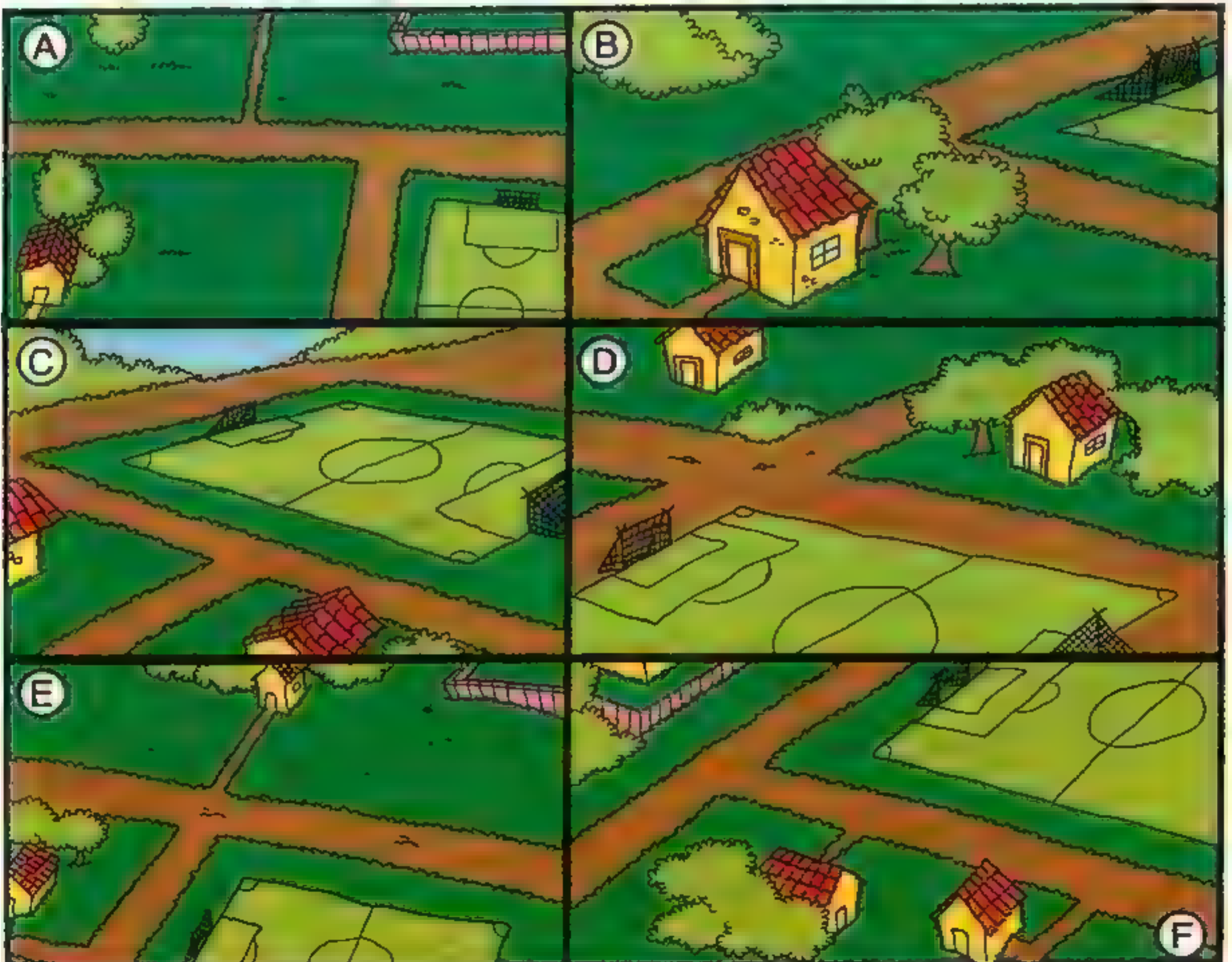
A Você seria capaz de completar corretamente o diagrama com os nomes dos doze times abaixo?

CORINTHIANS — NÁUTICO

PALMEIRAS — SANTOS

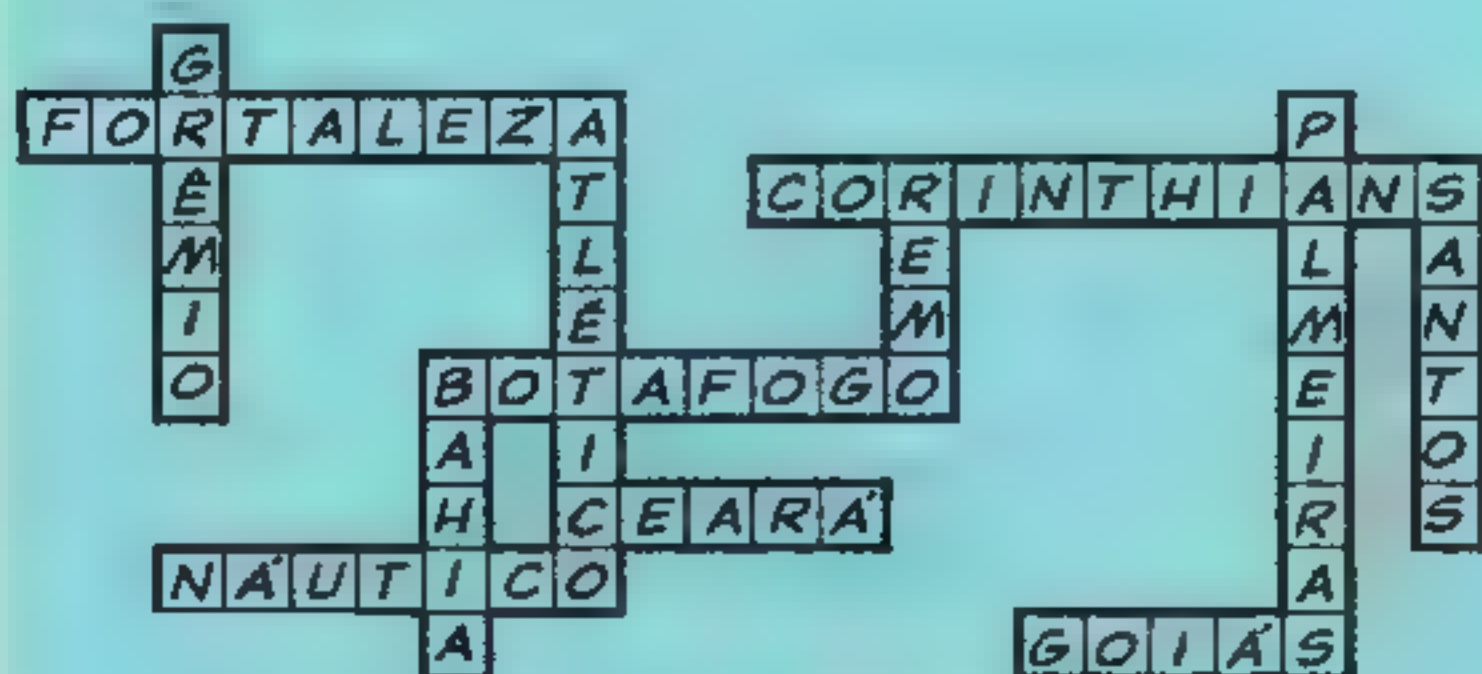
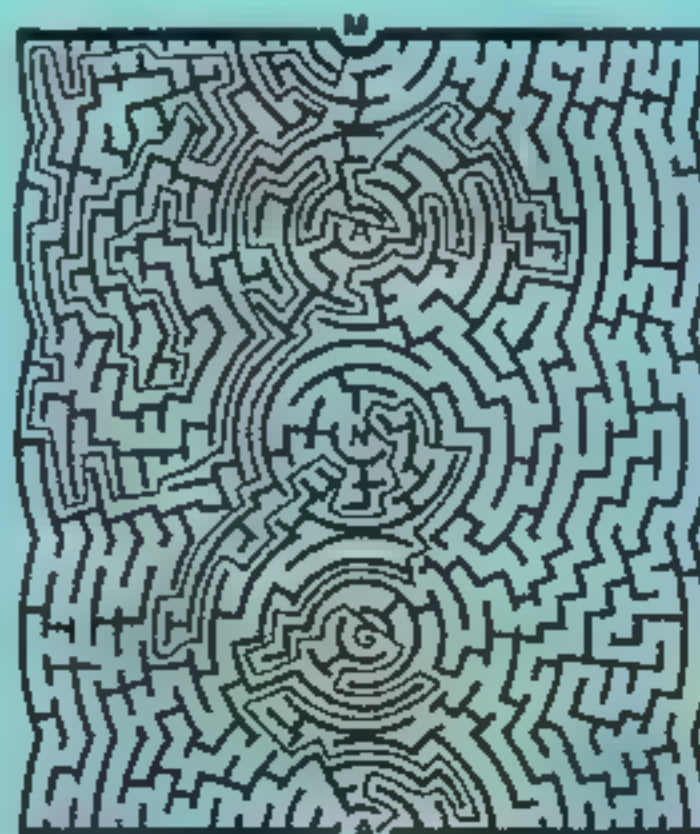
FORTALEZA — GRÊMIO

BOTAFOGO — REMO — GOIÁS

ATLÉTICO — CEARÁ — BAHIA

B Vamos reunir as letras do mesmo grupo para formar o nome de cinco amigos do Pelezinho?

OLHA O ÂNGULO

Qual destes desenhos corresponde ao campinho de futebol da turma do Pelezinho?

RETRANCA

O Pelezinho ganhou vários brinquedos derrubando latas. Para ganhar a boneca, ele acertou 6 latas, para o cachorrinho 8 e para o ursinho 7. Para ganhar o foguetinho, o carrinho, o aviãozinho e a bola, ele acertou 6 latas para cada brinquedo. Quantas latas ele derrubou?

RESPOSTAS - Pág. 69 - Marcação Cerrada: Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 70 - Tabelinha: A) Ei, não pode invadir o campo! B) Desenho 1: 10, 3 e 1; Desenho 2: 5, 7, 6, 2 e 8./ Pág. 71 - Olho Vivo! 12 tesouras./ Pág. 72 - Drible de Palavras: A) Beckenbauer; B) Palavras Cruzadas - Horizontais:1- Abra, Trás; 2 - L, Atirado; 3 - Éter, Aio; 4 - Arranjo, V; 5 - A, Cão, Pó; 6 - Citar, Moa; 7 - Ader, Pés; 8 - Von, Massa; 9 - Er, Res, Or. Verticais: 1 - Álea, Cave; 2 - B, Traidor; 3 - Raer, Ten; 4 - Atracar, R; 5 - I, Nar, Me; 6 - Trajo, Pás; 7 - Raio, Mês; 8 - Ado, Posso; 9 - Só, Voa, Ar./ Pág. 73 - A Turma do Pelezinho: 129 cubos./Pág. 76 - Cartão Amarelo: A peça "B"; Escalação: C, B, D e A./ Pág. 77 - Jogo de Palavras: a) Veja a solução ilustrada abaixo; B) Samira, Bonga e Rez - Cana Braba e Frangão./ Pág. 78 - Olha o Ângulo; Desenho E./ Pág. 79 - Retranca: 59 latas.

Pág. 77 - Jogo de Palavras

Pág. 69 - Marcação Cerrada

Pelezinho em BONECOS MUITO ANIMADOS

HÃ?
IUUHUU...
TUM
TUM
TUM

AH, AH, AH, AH, AH! OUTRA VEZ!
BONGA! VOCÊ TINHA QUE CHEGAR JUSTO AGORA?

O QUE FOI, FRANGÃO? FICOU BRAVINHO?

EI! VOCÊ DEVE FAZER CHARMINHO COMIGO! EU SOU O BOM DE BOLA!
NÃO VIU QUE ELA ME PREFERIU?

TIRE A MÃO, SEU ASSANHADO!
CLOC

ALGUÉM FALOU EM BOM DE BOLA, POR AQUI?
AH, NÃO! ESSA BRINCADEIRA JÁ ESTÁ FICANDO MOVIMENTADA DEMAIS!
FORA, PELEZINHO!
PELEZINHO!

É SEMPRE ASSIM! É SÓ ELE CHEGAR QUE ELA FICA TODA DERRETIDA!
E OLHA QUE ELE NEM TEM O CHARME QUE EU TENHO! VEJA SÓ O JEITO DELE! PARECE UM ESPANTALHO!

O QUE VOCÊ DISSE? NÃO VEM, QUE VOCÊS NÃO DÃO NEM PRO CHEIRO!
AH, É? FOI VOCÊ QUE QUIS!
NÃO SE PREOCUPE! A GENTE LEVA FLORES PRA VOCÊ NO HOSPITAL!
GRRR!

NÃO SE META NISSO, REX! EU TOMO CONTA DELES SOZINHO!
GRRR!
ORA, SEU CONVENCIDO! LEVE O REX PRA CASA E VOLTE SOZINHO!
QUEM QUER UNS QUIBES?

ERA O QUE FALTAVA! A SAMIRA E SEUS QUIBES ESTRAGADOS! AQUI SÓ CABE UMA MENINA!
ORA, SUA ASSANHADA! MEXERIQUEIRA! QUIBES ESTRAGADOS VOCÊ VAI TER NA SUA CABEÇA LOGO, LOGO!
CALMA, TURMA!

SUA QUIBEI-RA!
SUA ASSA-NHADA!
E QUEM É VOCÊ PRA PEDIR CALMA?
O MESMO QUE VAI ACERTAR UMA CABEÇADA NUM CERTO CONVENCIDO!

ASSANHADA!
ORA, SEU...
QUIBEIRA!
GRRR! AU, AU, AU!
POU
POF

TOME ISSO!
E VOCÊ ISSO!
TOME ISSO! E ISSO!
SEU BOBÃO!

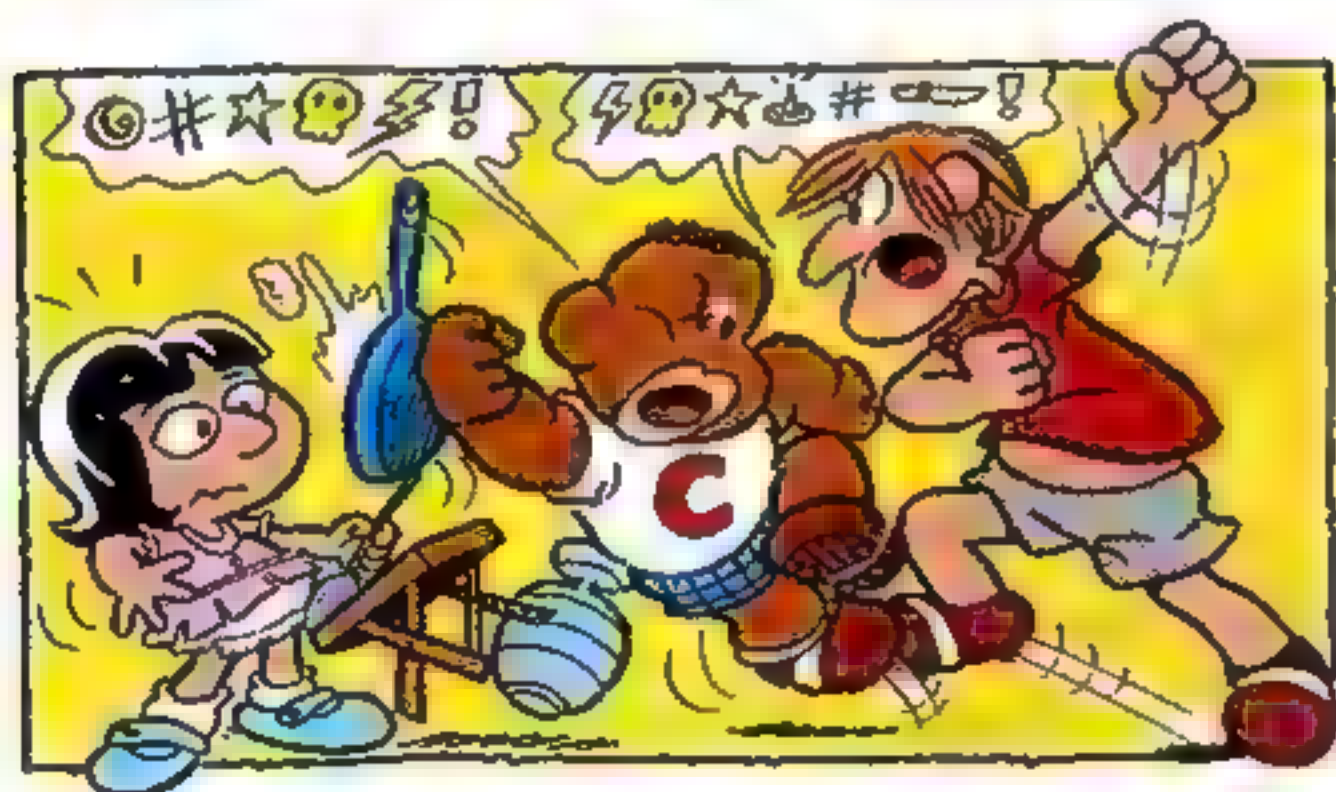
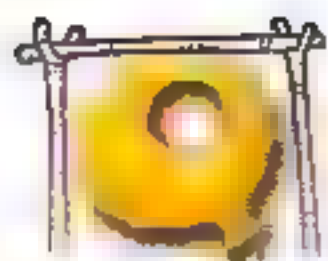
SEU...
SUA...
SEU...
SEU...

DEPOIS...
DOUTOR!
SIM?

HOSPITAL DE BONECOS
TEMOS CINCO PACIENTES EM ESTADO GRAVE ESPERANDO!
? ?
FIM

texto: Sidney Gusman

Bonecos Muito *Animados* é mais uma história clássica do Pelezinho. Atualmente, é raro ver crianças brincando de marionete, mas, naquela época, ainda era bastante comum. O mais legal é que os bonecos reproduzem fielmente o temperamento de seus donos – note que a Samira tem até quibes! Os desenhos das marionetes, com os olhos tortos e visuais estranhos, deixam tudo ainda mais divertido. No fim, a brincadeira acaba em confusão e no hospital... mas de bonecos.

Em, *Vai Fritar Quibinho*, Samira parece estar num daqueles dias em que nada dá certo! Cada vez que ela arma seu fogãozinho para fritar quibes, acontece um acidente. Coitadinha, mal sabia ela que era tudo "sem querer, querendo"... Nesta história, assim como acontecia em muitas outras, os meninos (especialmente o Cana Braba) falam vários palavrões, que são representados por desenhos. Hoje, os gibis do Mauricio não têm mais espaço para xingamentos!

Quem jogou futebol com os amigos na infância sabe a alegria que era conseguir um uniforme novo para o time. Em *Que lavada!*, Pelezinho e seus amigos fazem várias ações para arrecadar fundos e comprar um novo "fardamento". E conseguem... até que Jão Balão e Zé estragam tudo. Mas, no final, os dois se dão mal e acabam tendo que virar protótipos das hoje chamadas marias-chuteiras.

Esta edição trouxe apenas uma propaganda de produtos do estúdio: da revista *A Turma do Mauricio em Poster* (sim, pôster foi grafado sem acento circunflexo), da Abril, que hoje é raríssima. Ela trazia uma história em quadrinhos, um calendário de 1978 e uma imagem com dezenas de personagens. E o Pelezinho estava lá!

VAI FRITAR QUIBINHO

MAURICIO

Pelezinho

TUM

ACHEI A BOLA, TURMA!

PASSA A BOLA! É AGORA!

AVANÇA!

DESISTO!

HOJE NÃO AGÜENTO MAIS FAZER QUIBE PRA TURMA!

AMANHÃ EU TENTO DE NOVO!

MAS TENHO CERTEZA DE QUE ELES GOSTAM DOS MEUS QUIBES!

Pelezinho
QUE LAVADA!
DEIXA COMIG...
PELEZINHO
PELEZINHO
REEEEC
MAURICIO
O QUE ACONTECEU AÍ?
REEC
Ô TURMA! ASSIM NÃO DÁ!
COM ESSES UNIFORMES, NÃO HÁ TORCIDA FEMININA QUE AGUENTE!
HÃ?
É UMA VERGONHA PRO NOSSO TIME USAR ESSAS ROUPAS VELHAS!
NÓS MERECEMOS COISA MELHOR!
REEEC
É, VOCÊ TEM RAZÃO! PRECISAMOS COMPRAR UNIFORMES!
DE TANTO REMENDO QUE PRECISEI FAZER, NEM SEI QUAL É A COR VERDADEIRA DA MINHA CAMISA!

E O PIOR! NESSE CAMPEONATO QUE VAI TER AGORA, SÓ PODEM SE INSCREVER OS TIMES QUE TIVEREM UNIFORMES COMPLETOS!

E ESSA AGORA?

POIS BEM, TURMA! A SITUAÇÃO É ESSA! TEMOS QUE ARRANJAR UNIFORMES NOVOS!

SE TODO MUNDO AJUDAR, NÓS VAMOS CONSEGUIR COMPRAR!

RIP

URGENTE!

E, ASSIM, TODO MUNDO PROCUROU ARRANJAR DINHEIRO, CADA UM A SEU MODO. O CANA BRABA...

QUEM VAI QUERER?

VAI QUERER?

CLARO, CLARO!

A BONGA...
BEIJOS
CADA CR$ 1,00
O REX...
BANHEIRO ENTRADA CR$ 5,00
E O PELEZINHO...
ATÉ QUE...
AQUI ESTÁ, TURMA! CONSEGUIMOS!
VIVA!
VIVA!
HURRA!
AGORA JÁ PODEMOS ENTRAR PRO CAMPEONATO!
ESSE TÁ NO PAPO!
É O QUE VOCÊS PENSAM!

EU NÃO VOU DEIXAR QUE O PELEZINHO E ESSA TURMA DE METIDOS A JOGADORES DE FUTEBOL GANHEM ESSE CAMPEONATO!
ISSO MESMO, CHEFE!

SÓ EU, JÃO BALÃO, MEREÇO GANHAR!
SOU MELHOR DO QUE TODOS ELES!
MUITO BEM, CHEFE! ISSO MESMO!

E SÓ O QUE TEMOS A FAZER É ACABAR COM AQUELES UNIFORMES!
ASSIM ELES NÃO VÃO PODER SE INSCREVER NO CAMPEONATO!
ISSO MESMO, CHEFE!

VAMOS LÁ! ARRANCAMOS O UNIFORME DELES E DAMOS NO PÉ!
CLARO, CLARO!

AÍ O PELEZINHO DÁ O PIQUE DELE, NOS ALCANÇA E MANDA A GENTE PRO HOSPITAL!
QUE BOA IDEIA A SUA, ZÉ!
OBRIGADO, CHEFE!

SEU IDIOTA! EU NÃO ESTOU A FIM DE ME MACHUCAR!
JÁ ESTOU CANSADO DE LEVAR LAVADA!
POF

LAVADA?
É ISSO!
JÁ SEI!

VENHA, ZÉ! VOCÊ É UMA PARTE IMPORTANTE DO PLANO QUE ACABEI DE BOLAR!
EU SABIA! EU SABIA!
TUM
TUM

DEPOIS...
MAS, JÃO, O QUE EU VOU FAZER VESTIDO ASSIM?
AI, SE MINHA MÃE ME VISSE AGORA!
CALMA, ZÉ! É PARA O MEU BEM!
O MEU PLANO É MUITO SIMPLES!
SABE DO QUE VOCÊ ESTÁ VESTIDO?
DE LAVADEIRA! E O QUE UMA LAVADEIRA FAZ?
LAVA!
ENTÃO, O QUE VOCÊ VAI TER QUE FAZER? SIMPLES!
VOCÊ CHEGA LÁ, PEGA OS UNIFORMES NOVOS, DIZENDO QUE VAI LAVAR, E TRAZ PRA MIM!
AÍ EU ESPIRRO ESTE PREPARADO ESPECIAL, QUE ESTRAGA QUALQUER ROUPA, NOS UNIFORMES!
ZIP ZAP
AÍ ELES NÃO VÃO PODER ENTRAR NO CAMPEONATO COM A ROUPA TODA ESTRAGADA!
AH! AH! AH! AH! AH! AH! AH! AH! AH!
AH! AH! AH! AH! AH! AH! AH! AH...
?
E O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO AÍ? VÁ LOGO REALIZAR O MEU PLANO!

PUXA! QUE GOSTOSO FOI JOGAR DE UNIFORME NOVO!
AH, AH!
PARECE ATÉ QUE MELHOREI MINHAS JOGADAS!

MELHORAR SUAS JOGADAS? IMPOSSÍVEL!
ENGRAÇADINHO!

MUITO BEM! PODEM DAR SEUS UNIFORMES!
HÃ? O QUÊ?

VAMOS! VÃO TIRANDO LOGO ESSES UNIFORMES! VOU LAVÁ-LOS! SOU A DONA MARIA LAVADEIRA!
LAVAR?

MAS QUEM FOI QUE PEDIU ISSO?
UMA MENINA MUITO BOAZINHA!

BOAZINHA, SÓ A BONGÁ!
PUXA! FOI GENTILEZA DELA PENSAR EM LAVAR NOSSOS UNIFORMES NOVOS!

TÁ AQUI!
OBRIGADA!
EH, EH, EH, EH, EH, EH, EH!

QUE VELHINHA SIMPÁTICA, NÃO?
É MESMO!

MENINOS!
Ô BONGA! POR QUE TANTO ESPANTO, SE FOI VOCÊ MESMA QUE PEDIU PRA MARIA LAVADEIRA LEVAR NOSSOS UNIFORMES PRA LAVAR?
É!
EU NÃO CONHEÇO NENHUMA MARIA LAVADEIRA E NÃO PEDI NADA!
NÃO?
IMPOSTORA!
PEGA!
NOSSOS UNIFORMES!
AÍ VÊM ELES, JÃO BALÃO! SEGURA!
HÃ?
PEGA!
MUITO BEM! PARADOS AÍ!

VEJAM O QUE EU FAÇO COM O SONHO DE VOCÊS GANHAREM O CAMPEONATO! AH, AH, AH, AH, AH!
AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH!
E VOCÊS NÃO PODEM FAZER NADA! AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH!
EU VENCI DESTA VEZ! EU VENCI!
EU VENC...
OPS!
DEPOIS...
E DEPOIS DESSA, VOCÊS AINDA TÊM QUE VENDER QUIBES E FAZER UNS MALABARISMOS!
VAMOS! FALTA POUCO PRA PODERMOS COMPRAR OUTRO JOGO DE UNIFORMES!
BEIJOS
CR$1,00
UM DIA... UM DIA...
FIM

PELEZINHO
Pelezinho não sabe chut
Pelezinh não sa chutar
Mauricio

be
Pelezinho não sabe chutar
Pelezin não

Pelezinho não sabe chutar
Pelezinh não sal chutar
FIM

Pelezinho©
MAURICIO

PELEZINHO

O NARIZ QUEBRADO

IÁÁÁÁÁ...

MAURICIO

DEPOIS...
Ô PELEZINHO! PENSE SÓ NAS VANTAGENS!

NÃO VAI SE PREOCUPAR EM SENTIR O CHEIRO DO PÉ DO CANA BRABA!
EU PREFERIA SENTIR O CHEIRO DO QUE DER O DARIZ QUEBRADO!
ENGRAÇADINHO!

BEM, CHEGA DE PAPO! VAMOS COMEÇAR O JOGO!
PRRRIIIII!

VAI, PELEZINHO! É SUA!
TUM

GLUP!
GOOOOOLLL!
GOL CONTRA!

Ô PELEZINHO! FAZER GOL CONTRA AINDA PASSA, MAS... DESSE JEITO?
HÃ? O QUÊ?

QUE ESQUISITO! POR QUE EU BE ESCONDI DA BOLA?
HUM...ACHO QUE SEI!

ACHO QUE VOCÊ LEVOU UMA PANCADA TÃO FORTE NO NARIZ, QUE AGORA TEM MEDO DE QUE QUALQUER COISA BATA NELE!
DÃO ACREDITO!

VIU?
XIII!

E AGORA? TEMOS QUE DAR UM JEITO!
O PELEZINHO PRECISA PERDER ESSE MEDO ANTES DO JOGO PRINCIPAL, SENÃO VAMOS PERDER FEIO!

JÁ SEI! VENHA!
EI! CUIDADO COBIGO!
AONDE VAMOS?

LEMBRA DAQUELE PROFESSOR DE BONS MODOS QUE CUIDOU DE VOCÊ E DESSA SUA LINGUAGEM?
DE QUE LINGUAGEM VOCÊ ESTÁ FALANDO?

DESSA MESMA!
POIS ESSE PROFESSOR DEVE ENTENDER TAMBÉM DE PSICOLOGIA! TALVEZ ELE POSSA CUIDAR DO PELEZINHO!

ISSO MESMO! VAMOS LÁ!
EI! CUIDADO! OLHA BEU DARIZ!

AH, AH! VOCÊ OUVIU O QUE EU OUVI, ZÉ?
PRA ELES TEREM CUIDADO COM O NARIZ DO PELEZINHO?

NÃO, SEU IDIOTA! AÍ ESTÁ A SOLUÇÃO PRA ACABAR COM A PANCA DO PELEZINHO E SUA TURMA!
JÁ SEI! É QUEBRAR O NARIZ DO TIME INTEIRO DELES!

NÃO, SEU ZÉ BOBÃO! SE O PELEZINHO CONTINUAR COM ESSE MEDO DE JOGAR BOLA POR CAUSA DO NARIZ, O TIME DELES VAI PRO BREJO!

MAS, JÃO BALÃO, ELES VÃO LEVAR O PELEZINHO PRA SE TRATAR COM AQUELE PSICÓLOGO!

NA CERTA, ELE VAI PERDER O MEDO E VOLTAR A JOGAR COMO ANTES!
NÃO, SE ELE TRATAR COM UM PSICÓLOGO QUE EU CONHEÇO!

E VOCÊ CONHECE ALGUM, JÃO?
CONHEÇO!

OPS!

NÃO, NÃO! NÃO! EU, NÃO! EU, NÃO!
SIM! VOCÊ, SIM!

VAMOS! TEMOS MUITA COISA PRA FAZER!

DEPOIS...
AÍ VÊM ELES, ZÉ!

É AQUI!
PREPARE-SE!
CONSULTÓRIO APRENDA BOAS MANEIRAS

ESTRANHO... A CASA ESTÁ DIFERENTE! E PARECE QUE ERA MAIS LONGE!
ELE DEVE TER REFORMADO!
TOC TOC

SIM?

É ELE MESMO!
OH!

VAMOS ENTRANDO! VOCÊ VAI PERDER ESSE MEDINHO DE BATEREM NO SEU NARIZINHO LOGO, LOGO!

COMO VOCÊ SOUBE QUE ERA ESSE O PROBLEMA?
HÃ? BEM... AFINAL EU SOU OU NÃO SOU UM ÓTIMO PSICÓLOGO? SENTE-SE!
BEM, VAMOS AO PRIMEIRO TESTE, MEU GAROTINHO!

!
!
CABLAM
VUM
CREEC

HUM... MUITO BEM! SEU REFLEXO ESTÁ ÓTIMO!
VAMOS AO SEGUNDO TESTE!
DA PRÓXIMA VEZ, ESPERO NÃO ERRAR O NARIZ!

OLHE ESTE CARTAZ!
GLUP!

E ESTE...
GLUP!

E ESTE...
GLUP!

PELEZINHO!
OOOOOH...
EH, EH, EH, EH!
TOM

DOUTOR, O SENHOR ACHA QUE ESSE TRATAMENTO VAI DAR CERTO?
CLARO!
MAIS UM POUCO E ADEUS PANCA DO PELEZINHO! AQUI VAI O ÚLTIMO E MAIS TERRÍVEL TRATAMENTO!

EH, EH, EH! AGORA EU...
TOC
TOC
TOC

UÉ? QUEM SERÁ?

SIM?
QUERIDO COLEGA! VI SUA PLACA DE CONSULTÓRIO E VIM CONHECÊ-LO!
GLUP!
MAS, OH, QUE CABELOS MARAVILHOSOS!
EI! QUEM NOS ATENDEU DA OUTRA VEZ FOI AQUELE!
O QUE FOI, COLEGA? NÃO ESTÁ SE SENTINDO BEM? ESTÁ VERDE!
ENTÃO ESTE DEVE SER UM IMPOST...
OI, PELEZINHO!
POU
POF
COM LICENÇA...
VOCÊ FAZ DESCONTO NA CONSULTA PRA COLEGAS DE PROFISSÃO?
FIM

Pelezinho em A DEFESA

VAI, JOÃO! ENTRE PELA JANELA!
DEIXA COMIGO!

TUM
O QUE ACONTECEU?
VAMOS DAR NO PÉ! O PELEZINHO AINDA ESTÁ AÍ!

NÃO ESTÁ, NÃO! EU VI ELE SAIR!
ENTÃO, QUEM ME ACERTOU ESSA BOMBA NO TRASEIRO?
ORA, DEIXE DE BOBAGEM!
VEJA!
NÃO TEM NINGUÉM LÁ DENTRO!
!
NHOC
NHAC

NÃO TEM NINGUÉM, É? SÓ CONHEÇO UMA PESSOA QUE FALA ESSES PALAVRÕES TÃO BEM!
SERÁ QUE O CANA BRABA AINDA ESTÁ AÍ COM O PELEZINHO?
BEM, TURMA! SÃO DOIS CONTRA QUATRO!
VAMOS LÁ TIRAR AS COISAS DELES NA MARRA!
VÃO ME DIZER QUE VOCÊS ESTÃO COM MEDO DE DOIS!
NÃO É BEM MEDO, ZÉ!
É PAVOR!
ORA, VAMOS LOGO! EU TENHO UM PLANO!
QUE PLANO?
VAMOS TODOS ENTRAR NA CASA DE UMA SÓ VEZ POR TODOS OS LADOS!
PUXA, É MESMO! ELES SÃO SÓ DOIS! ALGUÉM VAI CONSEGUIR!
...SE SUMIR ALGUMA COISA, JÁ SABE!

ENTÃO VAMOS LÁ!

!

!

AH, AH, AH, AH, AH!

AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH!

AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH!

GLUP!

POF

AAAII!

AAAIII!

NHAC

BUM

SSSSS

NHOU

GRRR!

AIII!

AI!
BUM
NHAC!
PÓIM
VIVA!
REX, COMO É? TOMOU CONTA DAS NOSSAS COISAS?
FIM

Pelezinho

POR MAURICIO

texto: Sidney Gusman

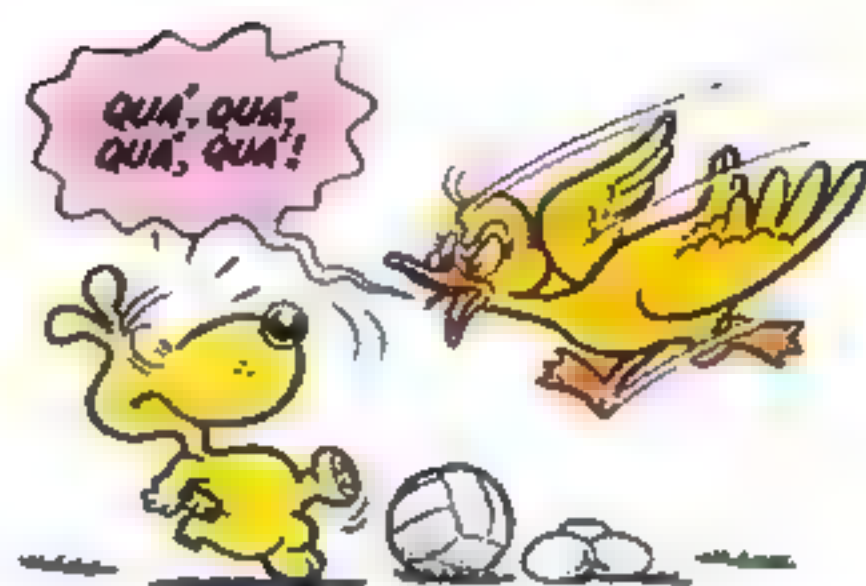
A sexta edição de *Pelezinho* chegou às bancas de todo o Brasil em 1978, custando Cr$ 6,00. A capa, hoje, não seria utilizada, por fazer menção a um "corretivo" dado pela mãe – e ainda usando uma escova! Eram outros tempos... Na história de abertura, *O Nariz Quebrado*, Pelezinho fica receoso depois que uma bolada quebra o seu nariz – e só quem já levou uma dessas sabe o quanto dói! Mas o inusitado é o Frangão achar que o professor de boas maneiras que apareceu na *Coleção Histórica 1* também entendia de psicologia! E tudo fica mais engraçado com o disfarce de Jão Balão e Zé, até que eles são desmascarados pelo original...

Em *A Defesa*, um time rival tenta entrar escondido no clube de Pelezinho e sua turma para roubar seus materiais de futebol. O Rex, que estava de guarda, resiste bravamente e espanta os invasores, mas, como sempre, as coisas não dão tão certo para o azarado cãozinho. Note que um dos adversários veste uma camisa semelhante à reserva do Vasco da Gama, do Rio de Janeiro, e da Ponte Preta, de Campinas/SP. Possivelmente, uma homenagem do desenhista a algum desses times.

Nos quadrinhos, quase sempre, os personagens infantis usam a mesma roupa, por uma questão de identificação com o leitor. Em *Roupa Nova*, o roteiro brinca com isso. O Pelezinho estava tão feliz com seu uniforme novo, que acabou não olhando onde pisava...

Os passatempos da revista *Pelezinho*, reproduzidos na íntegra na *Coleção Histórica*, são uma delícia para fãs de futebol mais velhos, pois sempre traziam nomes de jogadores da época. E isso pode render agradáveis brincadeiras em família, já que muitos pequenos leitores de hoje precisarão da ajuda de pais, tios ou avós para saber quem eram Mazzaropi, Ruço, Zizinho, Leônidas, Manga, Tostão, Palhinha e outros.

O *Pupilo* – Nos anos 1970, um japonês jogar bem futebol era raríssimo no Brasil. O esporte bretão era pouco praticado na Terra do Sol Nascente. Por isso, Toshio parece não entender nada quando conhece Pelezinho e Cana Braba. Mas não é que, no fim, ele usa o que aprendeu no caratê?

Pobre Rex, sempre sobrava pra ele. Em *Um Gandula Atrapalhado*, o cachorro tenta de tudo para recuperar a bola que uma pata nervosinha pensa ser um de seus ovos, com direito a um final pra lá de *nonsense*. Curiosidade: quase todo mundo sabe que gandula é quem pega as bolas que vão para fora do campo de futebol. Mas a origem do termo vem de 1939: o Vasco da Gama tinha um atacante argentino chamado Bernardo Gandulla. Como ele não era escalado, tentava mostrar serviço correndo atrás da bola para devolvê-la logo ao campo. Assim, por aqui, seu sobrenome virou sinônimo do apanhador de bolas.

Se na quinta edição do gibi Samira sofreu, nesta teve seu momento de glória, em *Os Quibes*. Quem diria que eles eram importantes para o bom futebol dos meninos! E repare que o adversário com a camisa reserva do Vasco ou da Ponte (não dá pra saber sem o distintivo) está de volta, como destaque do jogo.

O *Engano* une futebol e um tema muito na moda na época: a discoteca. Só mesmo numa história em quadrinhos pra dois garotos entrarem por engano e sem problemas numa discoteca, e ainda acharem que estavam num cinema – eles iam ver um filme de bangue-bangue, só para maiores de 14 anos! O Cana Braba solta o verbo, o Pelezinho apronta uma bagunça danada e, no final, ainda sobra pra coitada da Samira, que não tinha nada a ver com a confusão.

Pelezinho ROUPA NOVA

MAURICIO

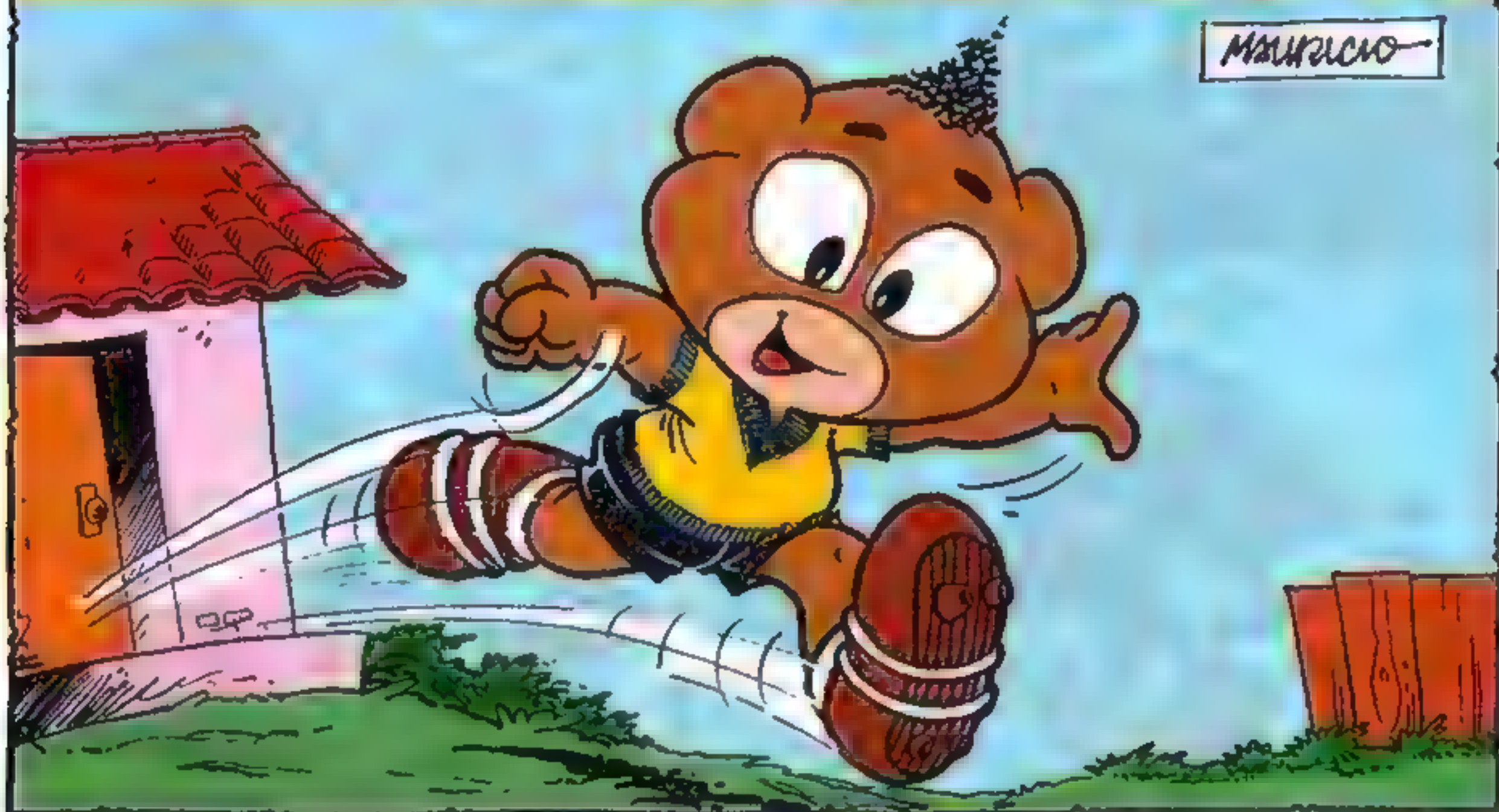
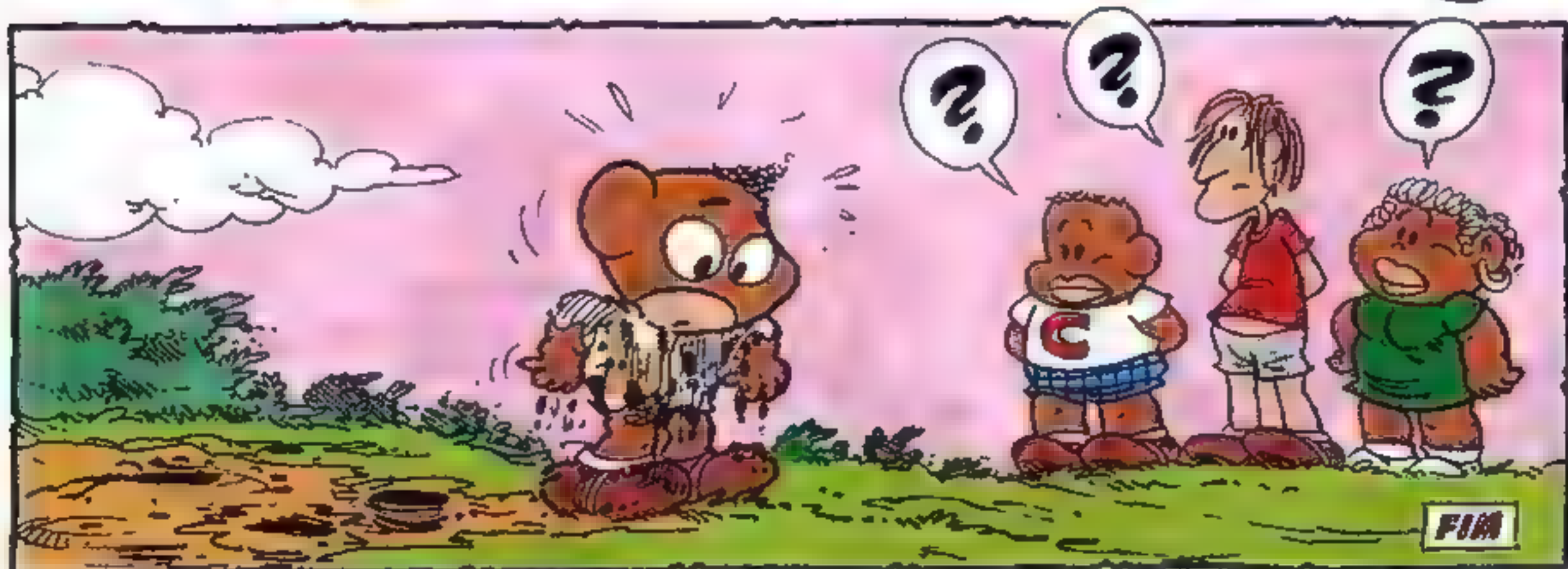
ELE É MEU!
O QUÊ?

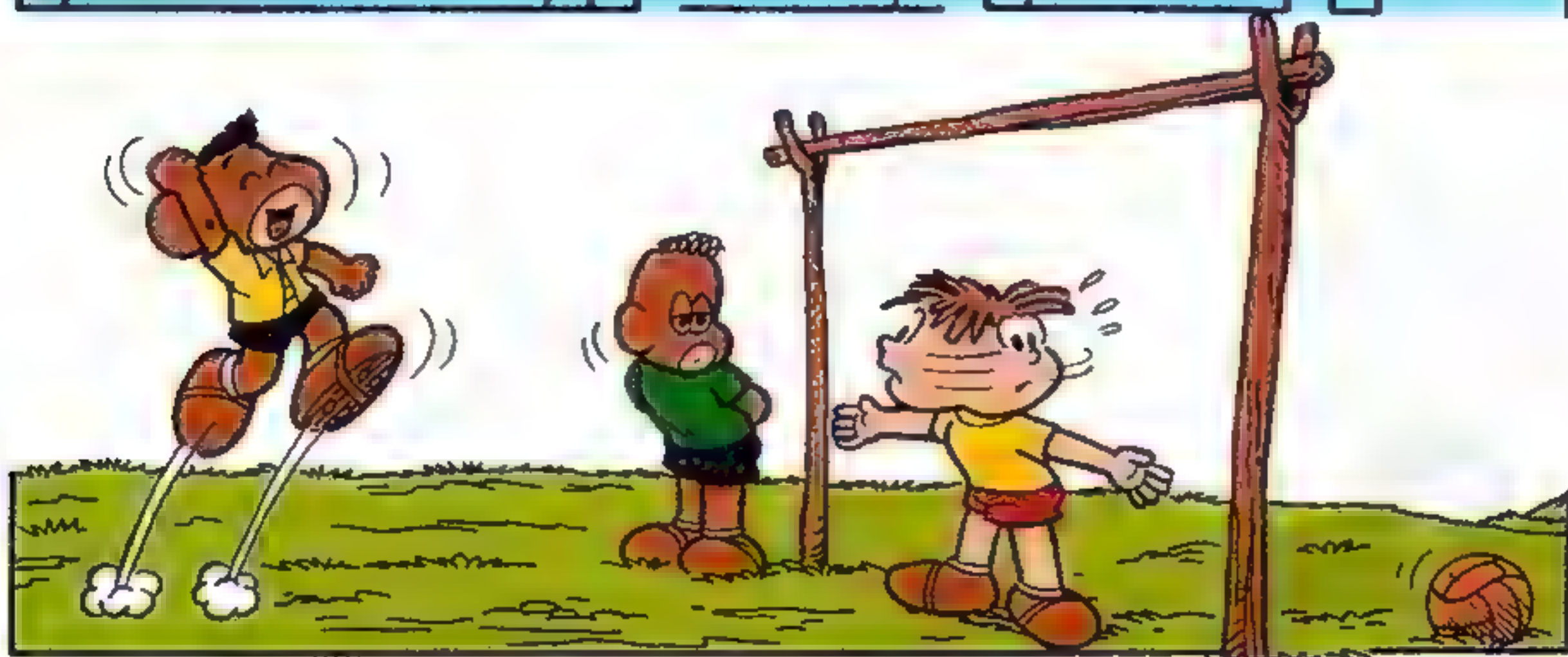
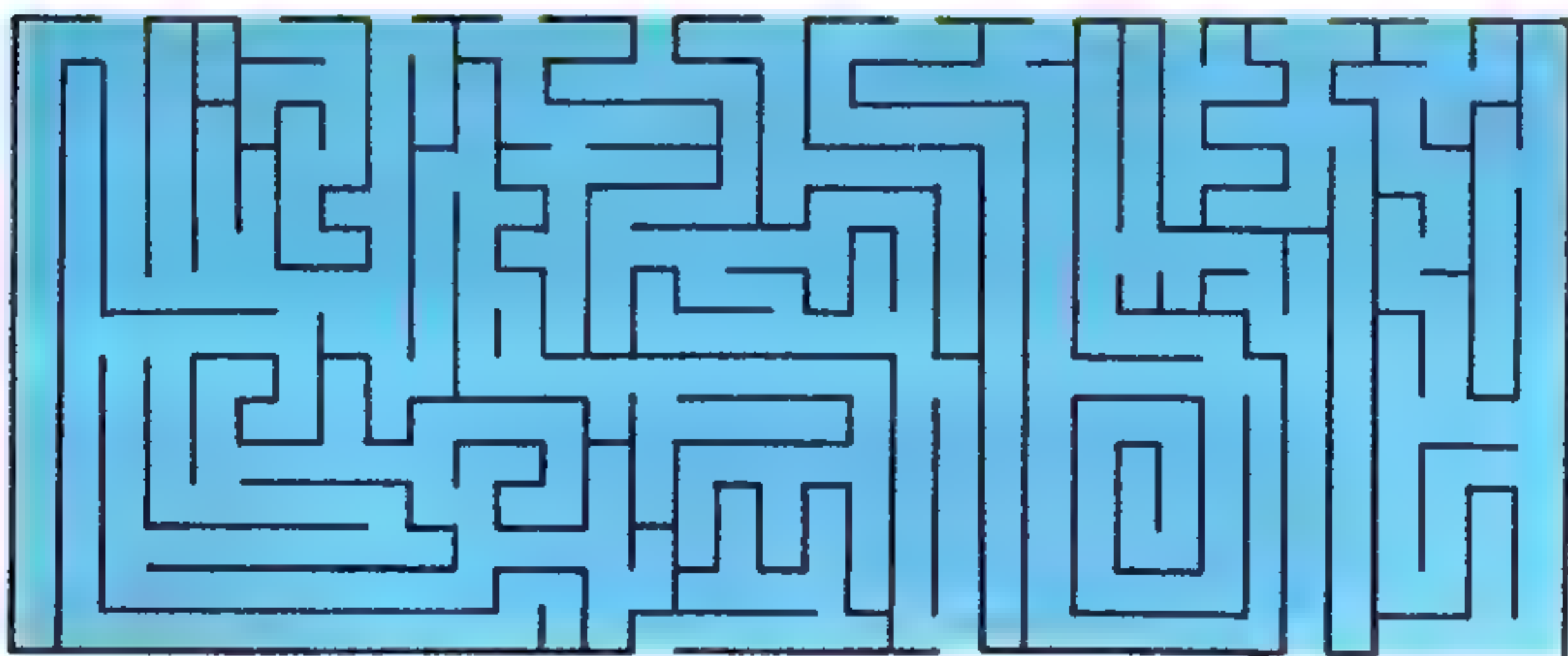
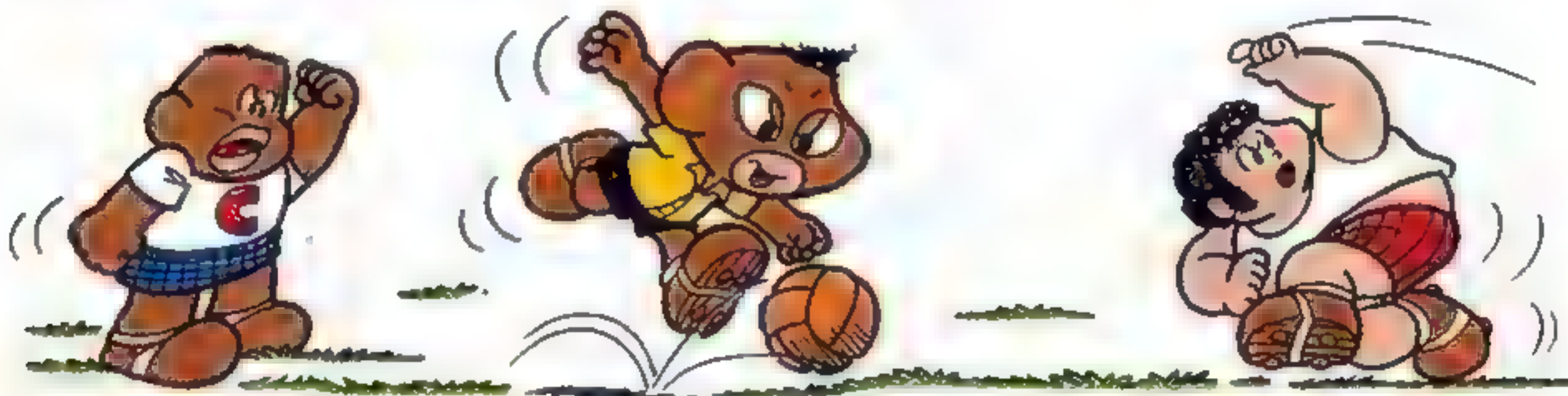
SUA INTERESSEIRA! TODOS SABEM QUE ELE SÓ SE INTERESSA POR MIM!
POF
SOC
SUA MENTIROSA!

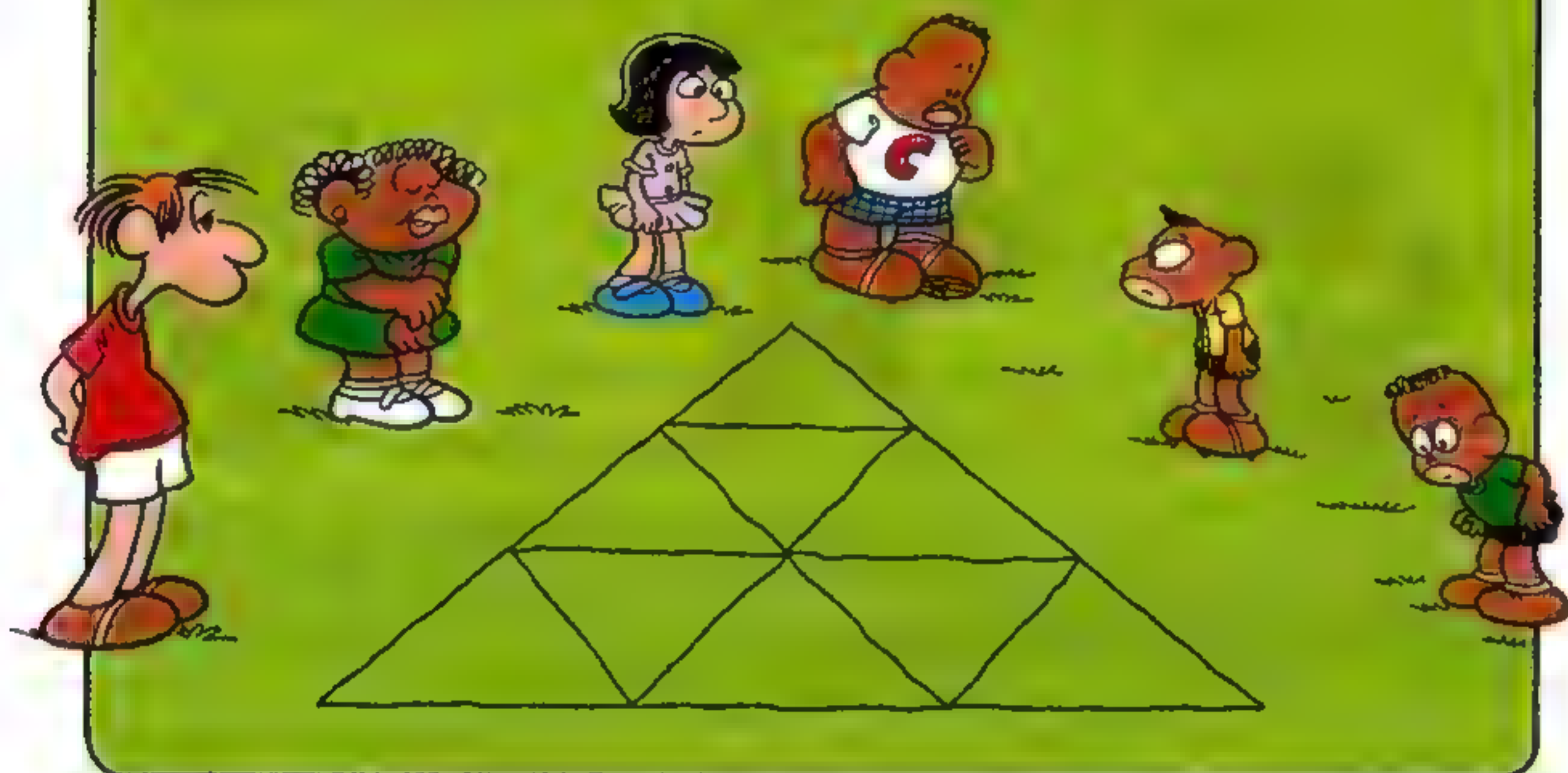
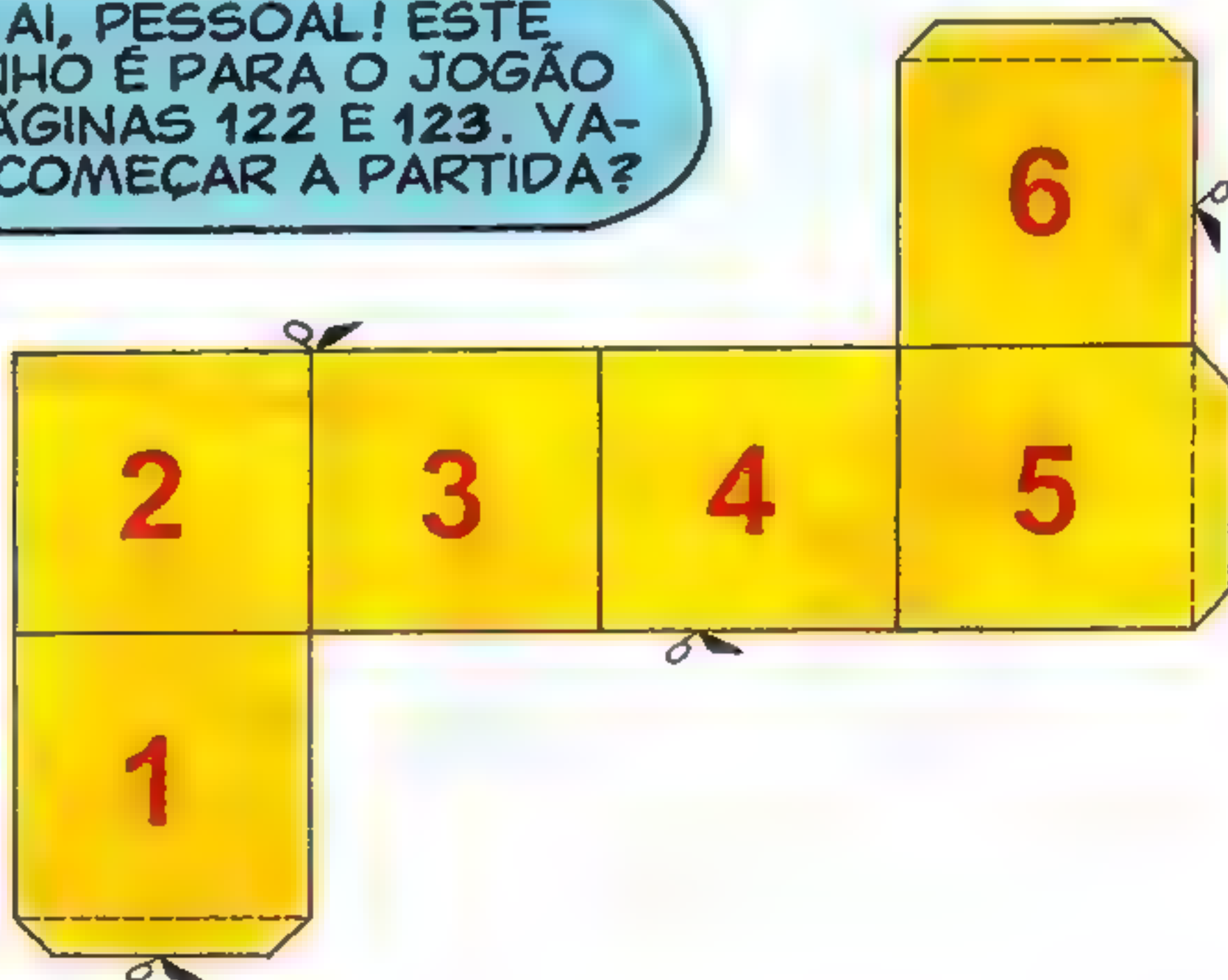
E OFEREÇO AO MAIS BONITO E BEM VESTIDO JOGADOR, ESTA TAÇA DE OURO!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA!

E POR ESTE UNIFORME, DOU A PELEZINHO A CHAVE DA CIDADE!

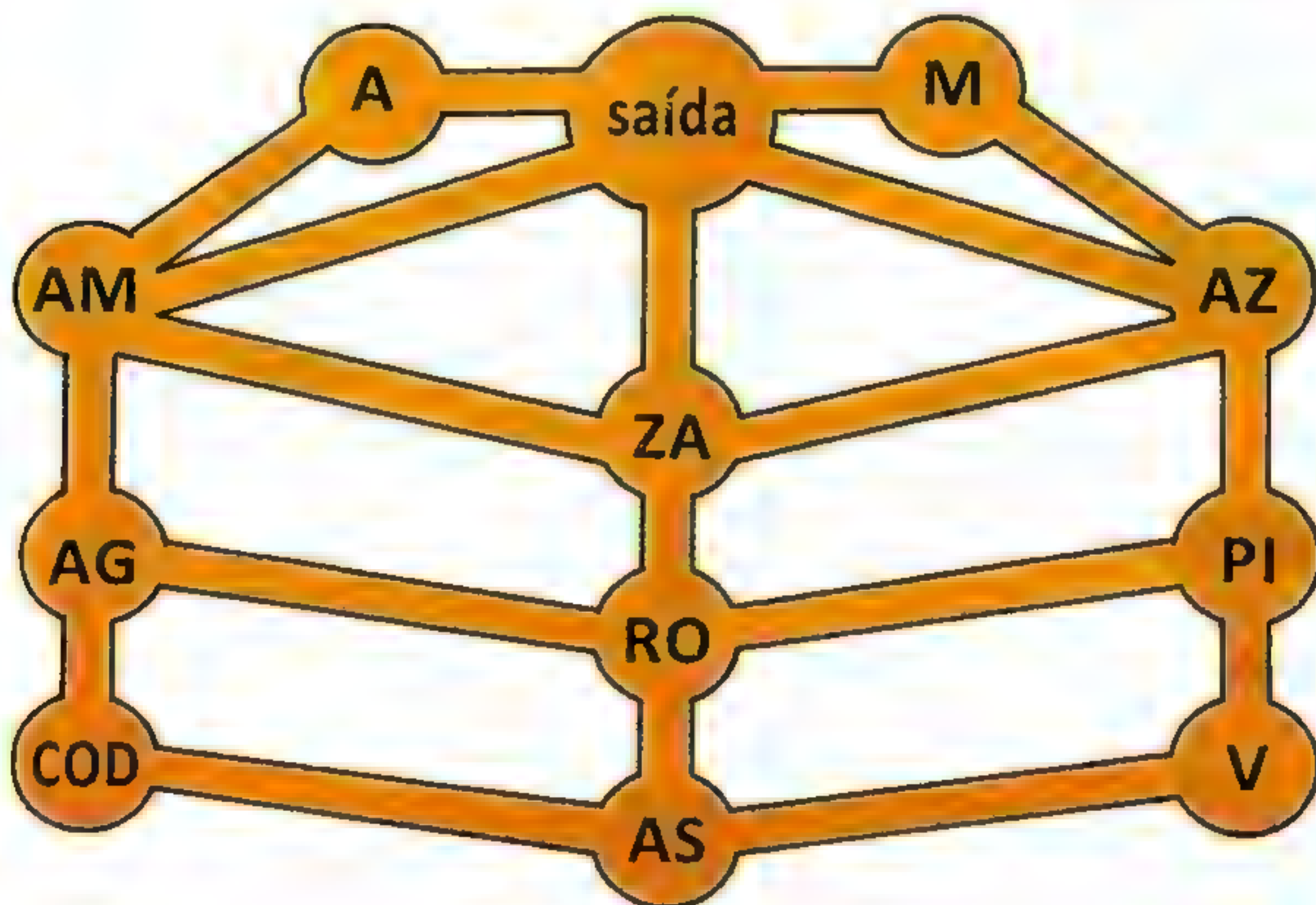
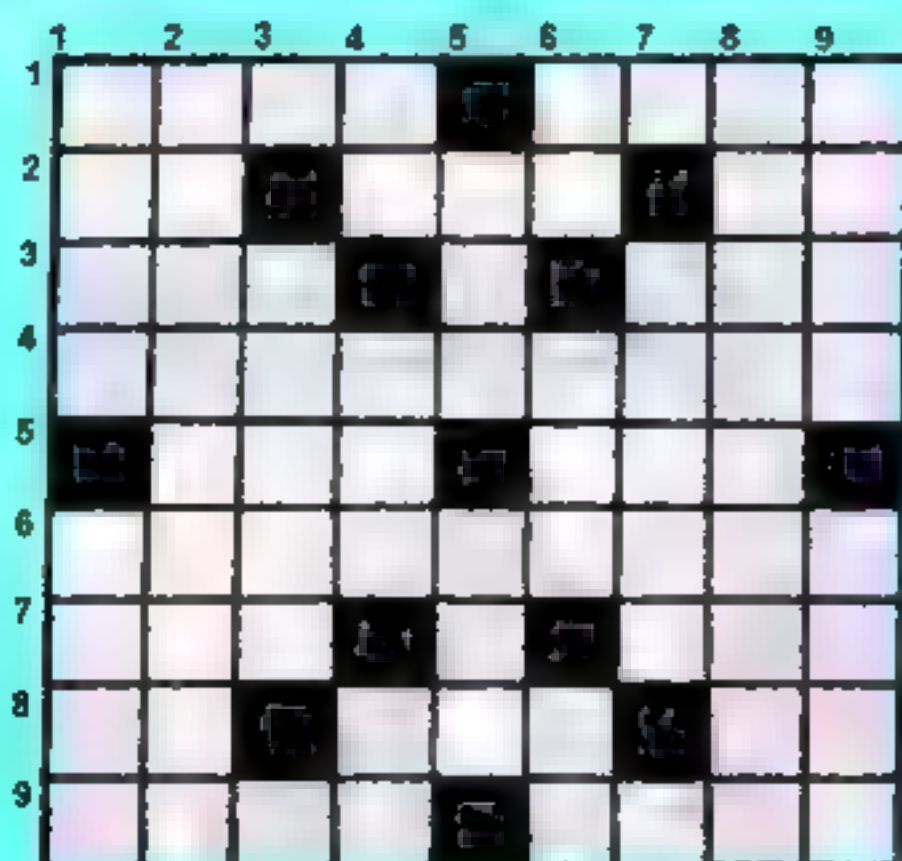
OI, PESSOAL! VIRAM MEU UNIFORME NOVO?

?
?
?
FIM

MARCAÇÃO CERRADA

O time do Pelezinho está perdendo de dois a zero. Vamos ajudar o Pelezinho a marcar três gols para que o seu time ganhe?

ATENÇÃO! A resposta deste e dos demais jogos estão na página 127.

Você pode fazer estes dez triângulos sem levantar o lápis e sem passar duas vezes pelo mesmo lugar?

A turma do Pelezinho

DRIBLE DE PALAVRAS

(A) Se você pegar o caminho certo, com as letras que encontrar, vai formar o nome de um jogador muito conhecido e o time a que ele pertence.

(B) PALAVRAS CRUZADAS

HORIZONTAIS

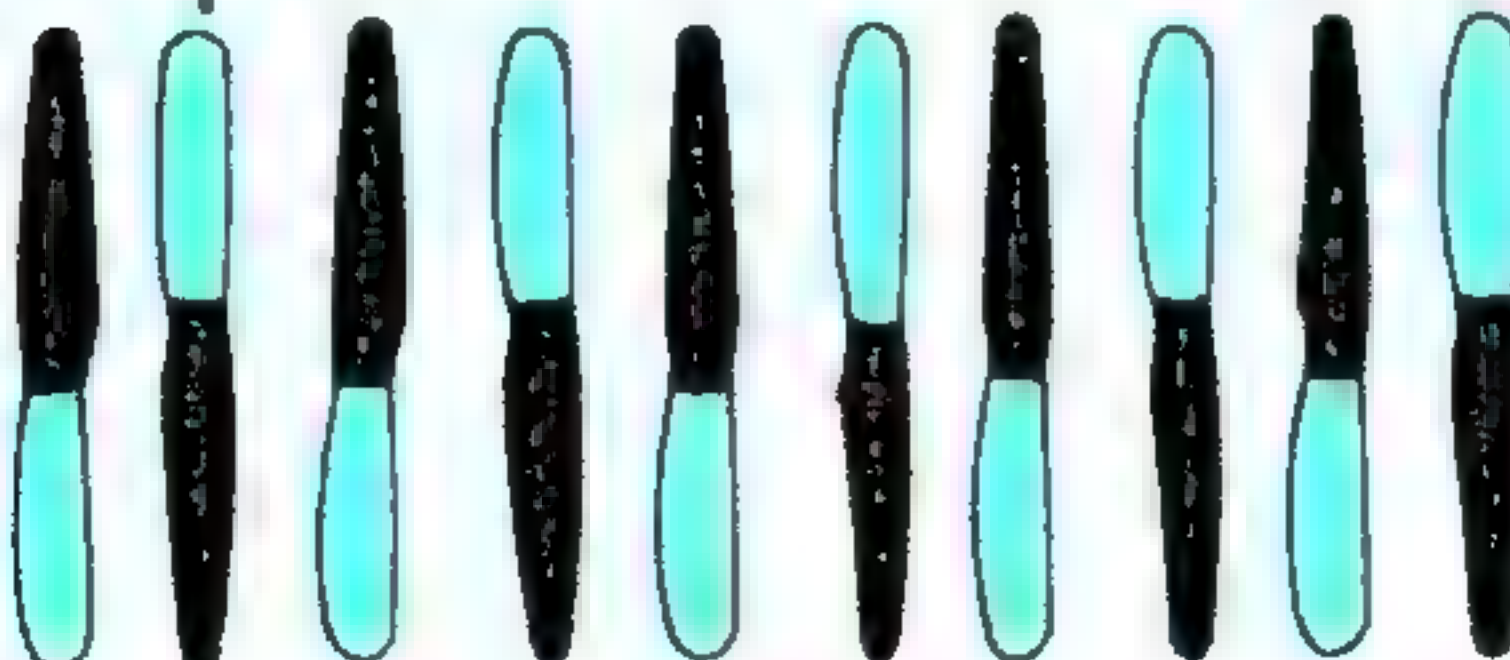
1) A marca da idade - Contração de preposição no plural. 2) Agência Nacional - Conjunção coordenativa - Símbolo químico do bismuto. 3) Interjeição para instigar - Cinquenta em algarismos romanos - poder, em inglês. 4) Odiento. 5) Nome de homem - outubro (abrev.). 6) Nome de um time famoso. 7) Sufixo que designa ação - A décima segunda letra do alfabeto - Composição poética de caráter lírico. 8) Letra grega - Limento (fig.) - Alagoas (sigla). 9) Burro - Que não é fundo.

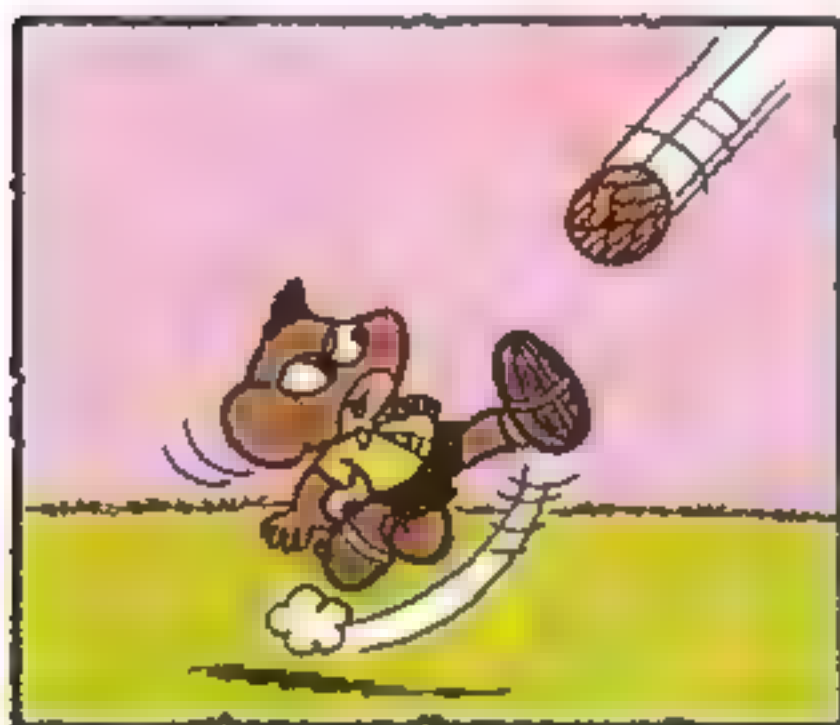
VERTICAIS

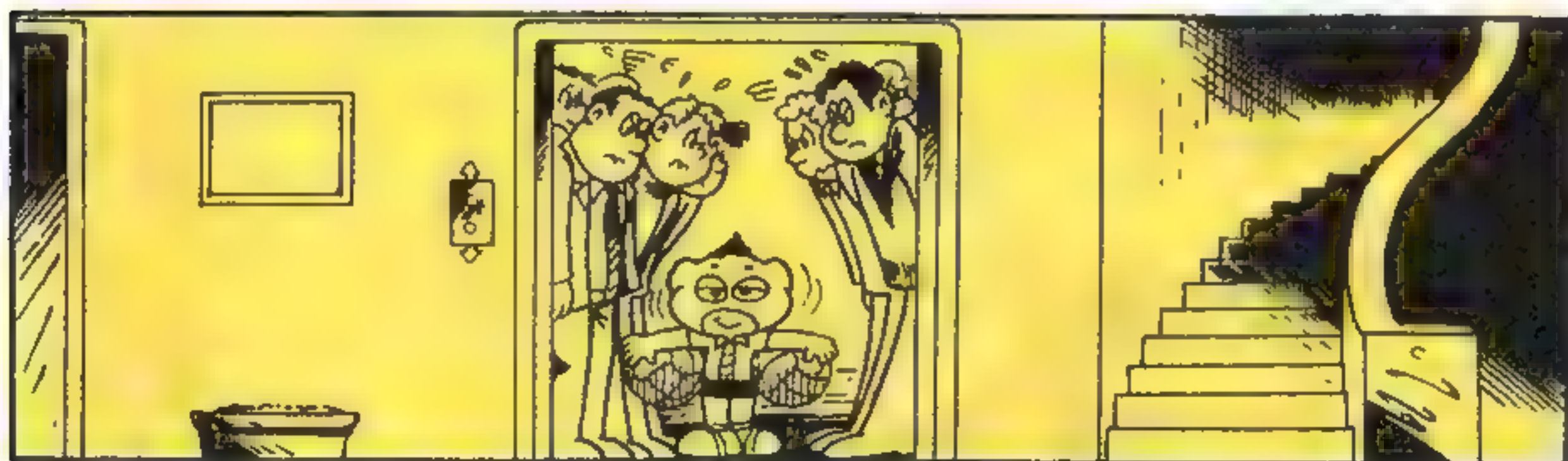
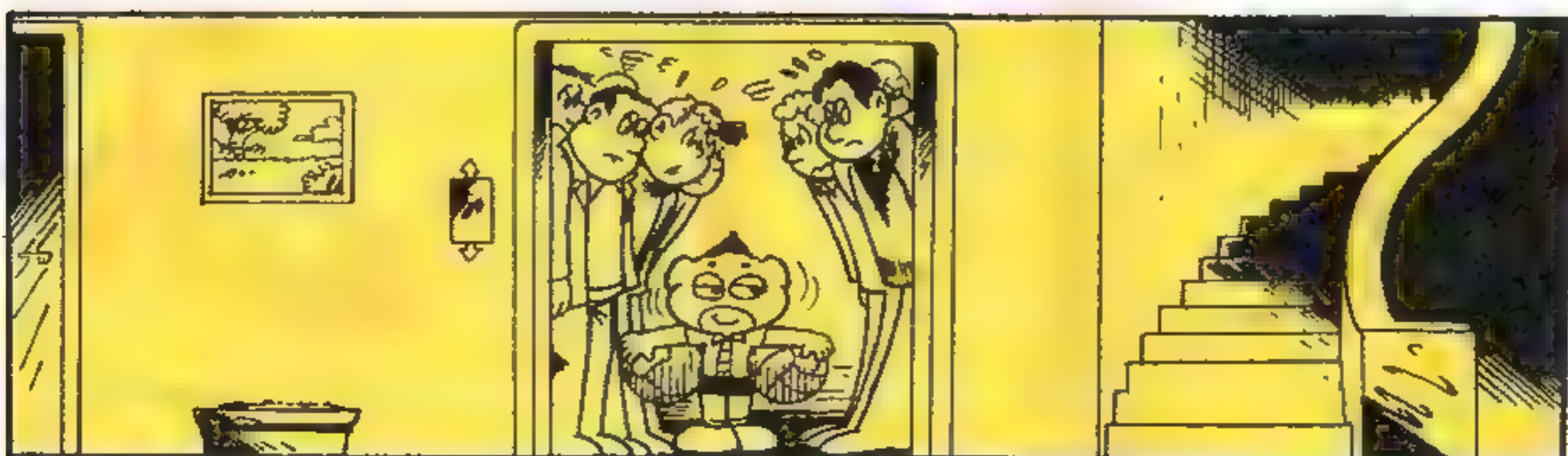
1) Vassourar o forno depois de aquecido - Estado brasileiro. 2) Que tem uma só asa (pl.) 3) Respira com dificuldade - Norte (abrev.). 4) Amplitude Modulada (sigla) - Preposição - Poeira. 5) Para barlavento - Embriagado. 6) Post Scriptium - Corta com os dentes - Terminação verbal. 7) Rua (abrev.) - Pele curtida de animais - Artigo definido. 8) Ricas. 9) Toca na igreja - Estampilha.

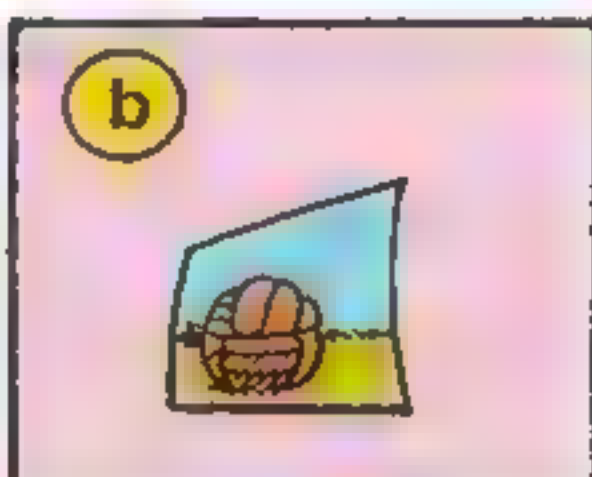
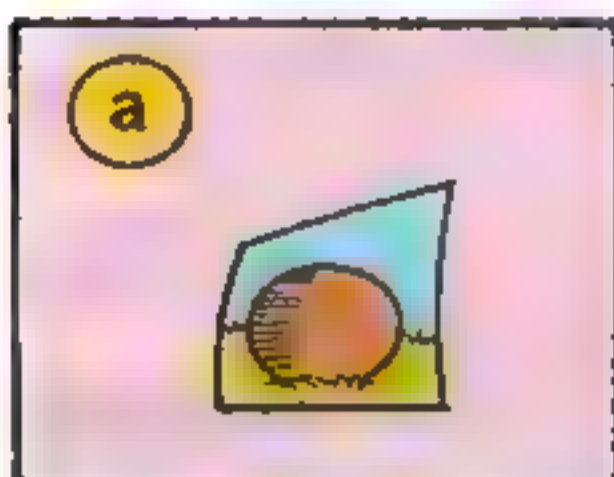
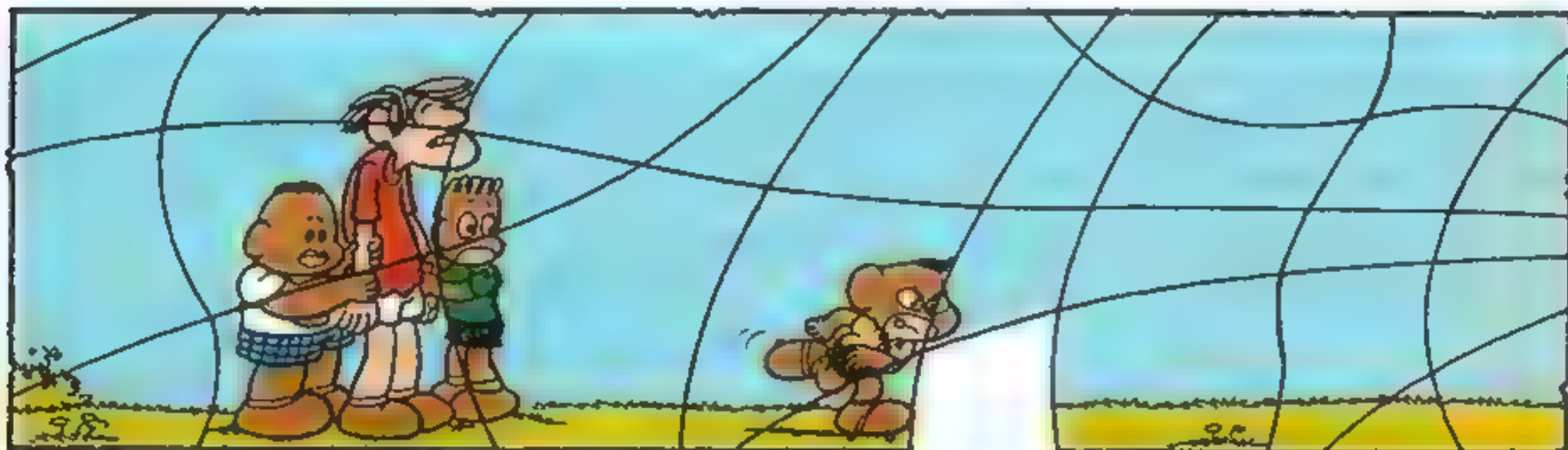
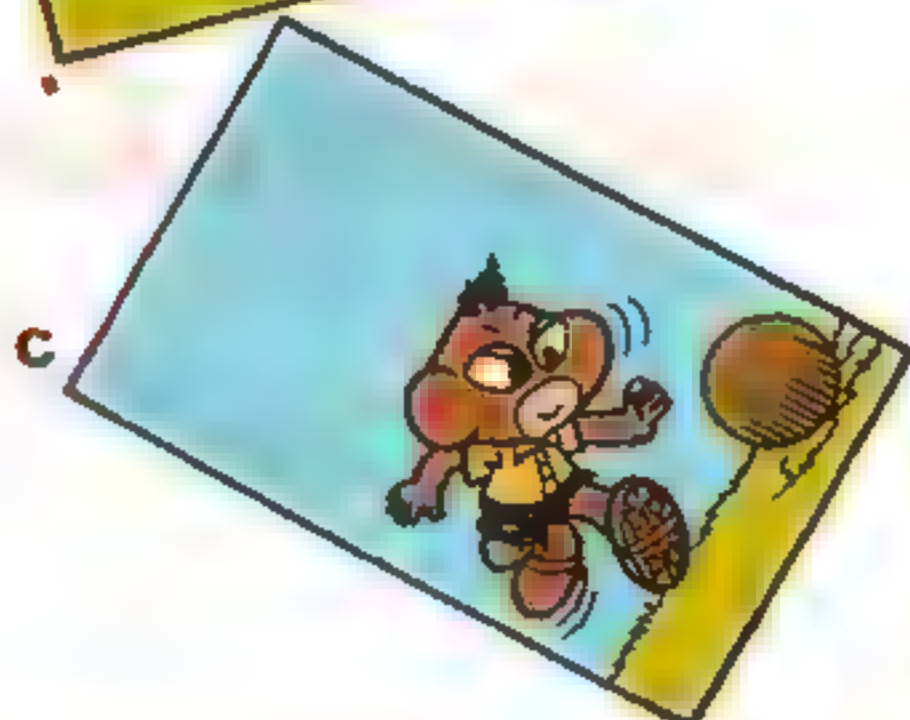
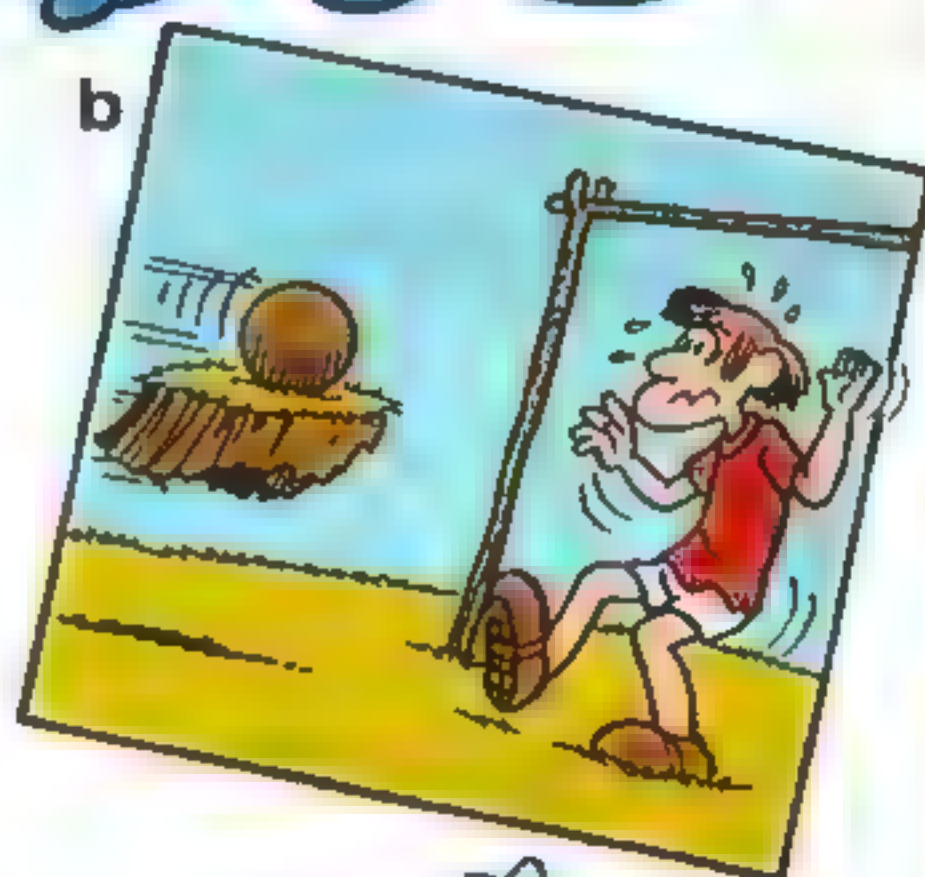
OLHO VIVO!

Divida o quadro abaixo em duas partes, com um traço, de modo que de um lado fiquem os jogadores do Santos e do outro os do Flamengo.

Entre estas dez facas, somente duas são iguais. Você poderia dizer quais são?

O JOGÃO
CONTRA-ATAQUE
Dois jogadores escolhem os marcadores e, com o dadinho da pagina 118, começam a partida. A saída é dada somente quando sair o número 1. Para chegar ao gol, é necessário tirar o número correto no dado. Se esse número não sair, o jogador não poderá mover seu marcador.
Saída
Atenção, o jogo vai começar!
1
2
3
4
5
Falta! Você empurrou seu adversário e por isso vai ficar duas vezes sem jogar.
6
7
8
9
10
A bola ultrapassou a linha lateral. O arremesso é seu. Avance três casas.
11
12
13
14
15
16
17
Você chutou e o adversário pegou a bola. Volte quatro casas.
18
19
20
Jogador contundido. Volte duas casas.
21
22
23
Você perdeu a chuteira. Fique uma vez sem jogar
24
25
26
27
28
Você é o dono da bola! Avance quatro casas
29
30
31
O seu adversário está com a bola! Volte para a casa número nove.
32
33
34
Você pôs a mão na bola! Volte para a casa número quatro.
35
36
37
Você está impedido! Volte para a saída.
38
39
40
Pênalti! Você cobrou e . . . foi direto para o gol!
41
42
GOOOOOL!

O Pelezinho faz trinta e uma bicicletas em dois minutos. Quantas bicicletas ele fará em duas horas e quarenta e seis minutos?

A

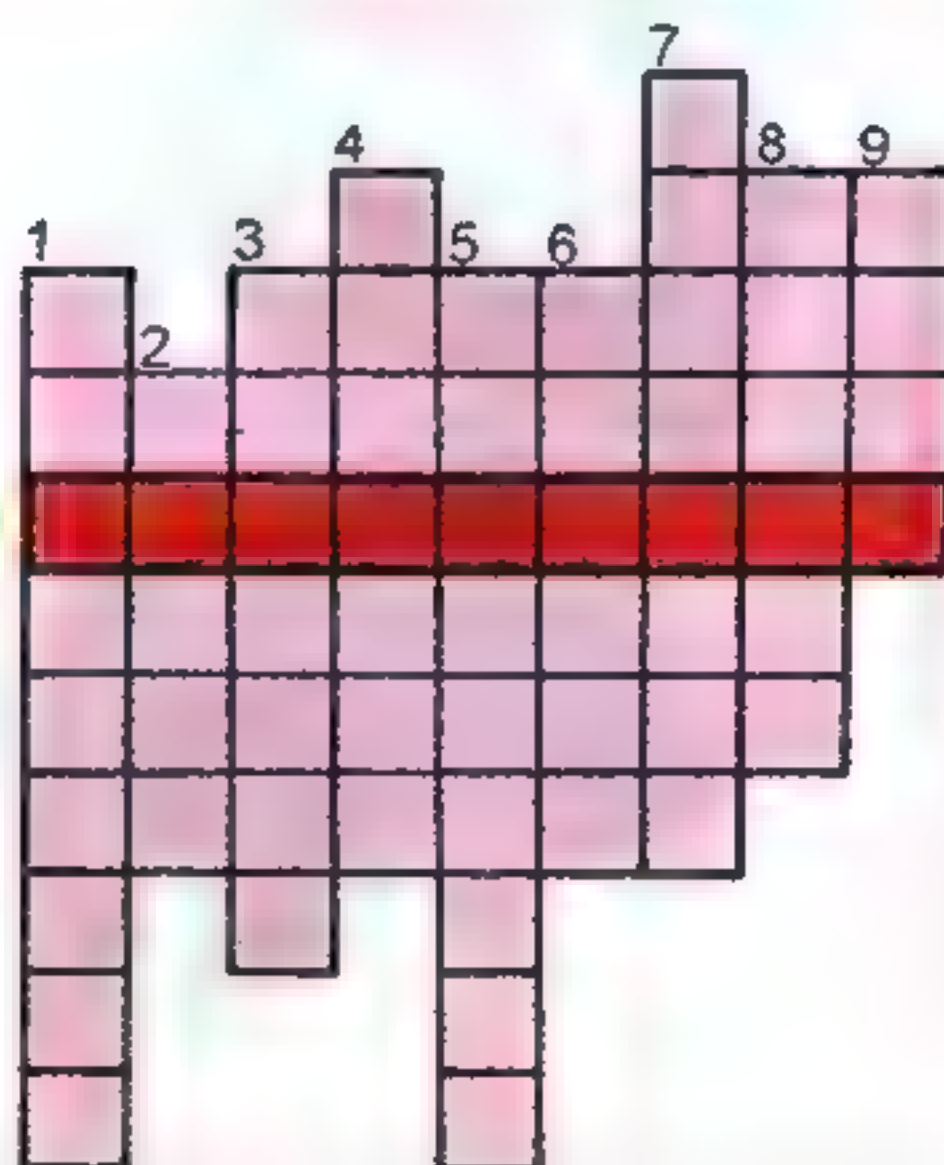
Descubra dez diferenças entre os desenhos A e B.

B

Cartão amarelo

Você é capaz de dizer qual é a peça que falta no quadrinho?

A Relacione a segunda coluna com a primeira, identificando os famosos apelidos com os nomes de grandes jogadores

1	PELÉ		JOSÉ ELY DE MIRANDA
2	DIAMANTE NEGRO		WANDERLEY EUSTÁQUIO DE OLIVEIRA
3	DIDI		AÍLTON CORRÊA DE ARRUDA
4	ZIZINHO		LEÔNIDAS DA SILVA
5	TOSTÃO		MANUEL FRANCISCO DOS SANTOS
6	ZITO		EDSON ARANTES DO NASCIMENTO
7	GARRINCHA		JOSÉ CARLOS DOS SANTOS
8	PALHINHA		THOMAZ SOARES DA SILVA
9	RUÇO		EDUARDO GONÇALVES DE ANDRADE
10	MANGA		VALDIR PEREIRA

B

Se você preencher o diagrama corretamente, na coluna em vermelho aparecerá o nome de um dos amigos do Pelezinho.

1) Jogada onde o jogador salta e, em posição mais ou menos horizontal, de costas para o chão, chuta a bola por cima da cabeça. 2) Infração decorrente de choque físico ou mão na bola. 3) Garoto incumbido de buscar e devolver a bola que sai do campo durante o jogo. 4) Infração cometida por um ou vários jogadores dentro da sua própria área. 5) Séries de chutes curtos que se dá na bola, sem que ela e o pé toquem no chão. 6) Infração cometida quando o jogador, por meios regulares, arremessa a bola para fora, pela linha de fundo do meio-campo do seu próprio time. 7) Qualquer desrespeito às regras estabelecidas. 8) Ato ou efeito de driblar. 9) Objeto esférico usado nos jogos de futebol.

RESPOSTAS

Pág.117- **Marcação Cerrada**: Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág.118- **Só para craques:** Veja a solução ilustrada abaixo. Pág.119- **A Turma do Pelezinho:** O vencedor é o Frangão./ Pág. 120- **Drible de Palavras:** A) Veja a solução ilustrada abaixo. B) **Palavras Cruzadas - Horizontais:** 1) Ruga, Pras, 2) AN, Mas, Bi, 3) Eia, L , Can.4) Rancoroso, 5) Leo, Out. 6) Palmeiras. 7) Ada, M , Ode, 8) Rô, Pão, AL, 9) Asno, Raso.- **Verticais:** 1) Raer, Pará. 2) Unialados, 3) G, Anela, N. 4) AM, Com, Pó, 5) Aló, Ema, 6) PS, Rói, Or, 7) R, couro, A, 8) Abastadas, 9) Sino, Selo,/ Pág.121- Olho Vivo! A) Veja a solução ilustrada abaixo , b) Facas, números 4 e 10./ Pág. 124- **Retranca:** 2573 bicicletas. **O Jogo dos Dez:** 1) Degrau, 2) expressão de um dos homens; 3) quadro; 4) Botão do elevador, 5) Chuteira do Pelezinho; 6) Gomo da bola; 7) Expressão do Pelezinho; 8) Trinco da porta; 9) Gravata do homem; 10) Tijolos / Pág.125- **Cartão Amarelo:** A peça "B"; **Escalação:** 1º) " A", 2º) "D" , 3º) "C", 4º) "B"./ Pág.126- **Jogo de Palavras:** A) 6,8,10,2,7,1,9,4,5,3. B) 1) Bicicleta; 2) Falta; 3) Gandula; 4) Pênalti; 5) Embaixada; 6) Córner; 7) Infração; 8) Drible; 9) Bola./ Pág.127- **Tabelinha:** Relógios "A" e "F"./

Pelezinho — O PUPILO

MAURICIO

PEREZINHO! IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH!
? ? ?

QUEM É O ENGRAÇADINHO? QUER QUE EU DÊ UNS PETELECOS NELE?
CALMA, CANA! ELE É NOVO POR AQUI!
IH, IH, IH!

JOGA BOLA?

IÁÁÁÁ!

NOSSA BOLA NOVA! E AINDA RI! EU PEGO ESSE CARA!
CALMA, CANA! ACHO QUE ELE NEM SABE O QUE É FUTEBOL!
IH, IH, IH!

IH, IH, IH, IH, IH, IH!

VEJA! ISTO É UMA BOLA... E BOLA SERVE PRA JOGAR FUTEBOL!
CUIDADO, PELEZINHO!
PERE-ZINHO! BORA! FUTEBÓ! IH, IH, IH!

VAI PRO GOL, CANA!
E A GENTE PODE FAZER MUITA COISA COM UMA BOLA!

A GENTE PODE FAZER EMBAIXADA...
IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH!
TOC

... DAR CHAPÉU...

...BICICLETA...
BUM

...E GOOOLL!

TOSHIO!

TCHAU!

PELO MENOS, ESPERO QUE ELE TENHA APRENDIDO ALGUMA COISA!

NÃO SEI ONDE FILHO APRENDEU ESSE GOLPE!
FIM

REX - UM GANDULA ATRAPALHADO

TUM

Ô SEU CABEÇA TORTA! OLHA PRA ONDE VOCÊ MANDOU A BOLA!

PEGUE, REX!

DEIXA COMIGO!

MAURICIO

QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ!

?
?
PUF!
PUF!
PUF!
PUF!
AAAAAAAA...
...TCHIM!
?
?
?

!
!
AH! CONSEGUI!
QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ!

MAS QUE PATO BOBO!
PENSAR QUE ESTA BOLA É UM OVO!

PUXA, COMO ESSE SEU CACHORRO TÁ DEMORANDO!
VEJA! LÁ VEM ELE!

!
?
PAPAI!
PAPAI!
PAPAI!
FIM

OS QUIBES

por Mauricio

PUUU! BEM, TURMA, VAMOS PRO JOGO!
UFA! FINALMENTE VAMOS COMEÇAR UM JOGO SEM COMER AQUELES QUIBES!
VAMOS LÁ!
NO JOGO...
VAMOS, TURMA!
ESSES SÃO FRACOTES!
OPS!
TUM
EI!
GOOOOOLL!
AH, NÃO! OUTRA VEZ, NÃO!
VOU PEGAR VOCÊ COM MEU PIQUE!
PUF! PUF!
DEIXA QUE EU...
TUM
GOOOOL!

DEPOIS DO JOGO...
NÃO ENTENDO! COMO PUDEMOS PERDER PRO TIME MAIS FRACO DO BAIRRO?
NUNCA JOGAMOS TÃO MAL! NÃO SEI O QUE ACONTECEU!
HURRA!
VIVA!
JÁ SEI, PESSOAL! SÓ PODEM TER SIDO OS QUIBES DA SAMIRA QUE FIZERAM ISSO COM A GENTE!
OS QUIBES? COMO ASSIM?
A GENTE ESTAVA TÃO ACOSTUMADO A COMER UM QUIBE ANTES DE JOGAR, QUE QUANDO DEIXAMOS DE COMER...
...NÃO CONSEGUIMOS JOGAR DIREITO!
XIII! E AGORA?
O PRÓXIMO JOGO VAI SER DAQUI A POUCO!
SÓ TEM UM JEITO!
SAMIRA!
DEPOIS...
EU SABIA QUE VOCÊS NÃO IAM PASSAR SEM OS MEUS QUIBES!
ATÉ PREPAREI UM ESTOQUE!
CALMA, PESSOAL! TUDO PELO FUTEBOL!
FIM

Pelezinho

O ENGANO

PUXA, PELEZINHO! O SEU PAI FOI MUITO LEGAL EM DAR PRA GENTE ESTAS DUAS ENTRADAS PRO CINEMA!

EU TAVA LOUCO PRA ASSISTIR A ESSE BANGUE-BANGUE!

EU TAMBÉM! E COMO TEM GENTE AQUI!

MAURICIO

PUXA! COMO MUDARAM O CINEMA DESDE A ÚLTIMA VEZ QUE ESTIVE AQUI!
É!

VAMOS! ACHO QUE JÁ COMEÇOU A SESSÃO!
JÁ APAGARAM AS LUZES!

AQUI ESTÁ LEGAL!
ENGRAÇADO! EU ESTOU OUVINDO A MÚSICA DO FILME MAS NÃO CONSIGO ENXERGAR A TELA!

MAS É CLARO QUE NÃO CONSEGUE ENXERGAR A TELA!
COM TANTA GENTE EM PÉ! DEIXA COMIGO!

Ô SEUS
VAMOS SENTAR QUE EU QUERO ASSISTIR AO FILME!

ASSIM ESTÁ MELHOR!
MAS... UÉ?

CADÊ A TELA?
QUE RAIO DE CINEMA É ESSE QUE NÃO TEM TELA?

EU QUERO MEU DINHEIRO DE VOLTA!
MAS, CANA BRABA, NÃO FOMOS NÓS QUE COMPRAMOS AS ENTRADAS!

É MESMO! TENHO QUE PENSAR EM OUTRA COISA!
?

EI! O QUE ESTÁ HAVENDO AQUI?
POR QUE ESSA TURMA ESTÁ VINDO PRA CIMA DA GENTE?
PIG
POG

TUM
PIG
POG

A GENTE DESTE CINEMA ESQUISITO TÁ QUERENDO LEVAR UMAS CABEÇADAS!
E EU VOU LÁ AGORA!
ESPERE, CANA!
TEMOS QUE IR COM CALMA!
ISSO MESMO!
É MELHOR FALAR COM O GERENTE!
?
Ô LANTER-NINHA!
CADA TIPO!
QUEREMOS FALAR COM O GERENTE!
CLARO! SIGAM-ME!
O PRIMEIRO LANTERNINHA SEM LANTERNINHA QUE EU JÁ VI!
PODEM ENTRAR!
O GERENTE JÁ VEM!
É BOM MESMO! JÁ ESTOU FICANDO IRRITADO!
?
CANA BRABA, OLHE!

SABIA QUE A MAIORIA DOS SEUS FILMES ESTÃO ESTRAGADOS?

MINHAS FITAS! O QUE VOCÊS FIZERAM COM AS MINHAS FITAS?
BUUÁÁÁÁ! BUUÁÁÁÁ!

MINHAS FITAS! MINHAS LINDAS FITAS! BUÁÁÁÁÁÁÁ!

MINHAS FITAS! BUÁÁÁÁÁÁÁ!

PELEZINHO, CANA BRABA! QUE BOM ENCONTRAR VOCÊS!

VOCÊS NÃO QUEREM COMER OS MEUS QUIBES?
EU COLOQUEI DUAS ENTRADAS PARA UM BANGUE-BANGUE NUM DELES!

SE VOCÊS TIVEREM SORTE VÃO...

MMMM?
FIM

PELÉ E MAURICIO
AGITAM A BIENAL DO LIVRO

O dia 18 de agosto de 2012 foi muito especial na 22ª Bienal Internacional do Livro de São Paulo. Isso porque o evento recebeu Pelé e Mauricio de Sousa, para o lançamento oficial de Pelezinho – **Coleção Histórica, As Tiras Clássicas do Pelezinho e Pelezinho para Colorir**, todos publicados pela Panini.

Depois de um bate-papo em que falaram sobre o retorno do reizinho do futebol aos gibis, **Pelé e Mauricio** autografaram centenas de edições, enquanto milhares de pessoas se aglomeravam ao redor do estande, na tentativa de tirar uma foto ou apenas ver os dois ídolos.

Mauricio

Pelezinho

PANINI COMICS

PANINI BRASIL LTDA.
Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins
Diretor Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra
Diretor Comercial, Marketing e Publicações: Marcio Borges

COLEÇÃO HISTÓRICA
Pelezinho

Nº 2 - Dezembro de 2012

EDITORIAL
Gerente de Publicações / Editor-Chefe: Érico Rodrigo Maioli Rosa
Editores Seniores: Emerson Agune, Levi Trindade / **Editora-assistente:** Tatiana Yoshizumi
Designers: Henrique Ozawa, Jaqueline de Lima, Manuel Hsu
Diagramadores-assistentes: Felipe Barros, Mônica Oldrine

COMERCIAL E MARKETING
Coordenador de Marketing: Marcelo Adriano da Silva
Analista de Marketing: Bruna Marcela Rodrigues
Consultor de Assinaturas: Rodrigo Lopes Neto
Publicidade: Rifs Comunicação - Iracema Vieira, Rubens Fukui
Tel.: (11) 3062-0961 / 3088-6738 - comercial@rifs.com.br
Assessoria de Comunicação: Litera - imprensa.panini@litera.com.br

PLANEJAMENTO E CONTROLE DE PRODUÇÃO
Gerente Industrial: Edson Aprijo de Farias
Esta revista foi impressa pela **São Francisco Gráfica e Editora**

DISTRIBUIÇÃO
FC Comercial e Distribuidora S/A. - R. Dr. Kenkiti Shimomoto, 1678, sala A, CEP 06045-390 - Osasco - SP

ANER

Coleção Histórica Pelezinho é uma publicação da Panini Brasil Ltda. **Administração, Redação e Publicidade:** Alameda Caiapós, 425 - Centro Empresarial Tamboré - CEP 06460-110 - Barueri - SP - Brasil. Data desta edição: dezembro de 2012.

Estúdios Mauricio de Sousa
Presidente: Mauricio de Sousa
Diretoria: Alice K. Takeda, Mônica S. e Sousa, Yara Maura Silva

Gerente de Produto: Rodrigo Paiva

Sidney Gusman (Planejamento Editorial); Lielson Zeni (Assistente Editorial); Maria Aparecida Rabello, Maria de Fátima A. Claro (Coordenação de Arte); Gerson Campos, Maria Amélia Gomes, Patrícia L. Zaccarias, Sérgio T. Graciano (Recomposição de Originais); Miriam S. Tominaga (Cor); Ivana Mello e Solange M. Lemes (Revisão); Marcelo Gouveia Cal Água (Cedoc). **Capa:** Emy T. Y. Acosta (Desenho); Viviane Yamabuchi (Arte-final); Mauro Souza (Cor).

E um agradecimento especial a todos os profissionais que colaboraram, em outros tempos, com seus talentos para que estas histórias clássicas chegassem até você.

Supervisão Geral: Mauricio de Sousa

Instituto Mauricio de Sousa: instituto@institutomauriciodesousa.org.br

Estúdios Mauricio de Sousa
Rua do Curtume, 745 - Bloco F - Lapa
São Paulo - SP - CEP 05065-001
Tel.: (11) 3613-5000

www.monica.com.br
e-mail: msp@turmadamonica.com.br

530263224002